《最终幻想14》专访！田中弘道×河本信昭

震撼价 6.99

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.276

MGSPW Snake

和平行者攻略

前作相隔四年哥斯达黎加BIG BOSS卷土重来

二足步行系统PEACE WALKER出击

在游戏界同舟共济 GAME合作大集合

一己之力无法创造满意影响力？

携手共创新的奇迹、抢夺玩家眼球！

特别专访

SONIC之父中裕司

Wii平台新计划

无双报道

白骑士物语2/战国BASARA3

玩具总动员3/勇闯尸城2

攻略人行道

勇者斗恶龙·怪兽篇J2

尼尔·完全形态

Wii平台两大RPG巨作情报公开

《最后的故事》×《异度之刃》

超大篇幅详尽报道！

战神系列新作谜底揭开！

『战神·斯巴达幽灵』特报

全新作品！对应PSP2确定！

E3 发表！

2010年5月下 总第276期

ISSN 1006-5032




三國群英传2
Online
新3D巅峰
中国首款开放式战争网游
sg2.the9.com

任天堂与MISTWALKER打造精美奇幻终章——

THE LAST STORY™

ラストストーリー

NINTENDO Wii	本刊译名：最后的故事		2010预定	
	RPG	任天堂	价格未定	日版
	DVD	1人	容量未定	审查预定

《最后的故事》（THE LAST STORY）是任天堂与坂口博信带领着MISTWALKER开发制作的。这款RPG游戏在官网公布部分设定画面时备受关注，现在更爆出了剧情、登场人物和世界设定以及战斗系统等方面的新消息。游戏背景设定非常具有亲和力，远离冰冷的钢铁、机械，在被大自然包围的美丽半岛上，有着一个等级制度严格的世界。魔法、怪物、骑士，具有西洋风的设计立刻带领玩家进入另一个世界。从目前公布的图片来看，作为Wii平台的游戏，画面效果也十分不错的样子。美轮美奂的游戏舞台、扑朔迷离的人物关系、精彩激烈的战斗场景，都让玩家们表示对这款游戏充满期待和信心。　口文/翅膀

交通便利&军事要地

路里岛

前是港口，后有靠山，这种地形不但对于城里的人们来说交通便利，而且也是兵家必争之地。路里岛是一个资源丰富、经济发达的半岛，加之岛上地形多变，神秘的角落无所不在，这些都给游戏创造了多种可能性。被深不可测的大自然环抱，当然有很多可以去冒险的地方，而且那种神秘感也非常适合魔物的隐匿。港口的存在似乎也预示着，主人公可以出海冒险？



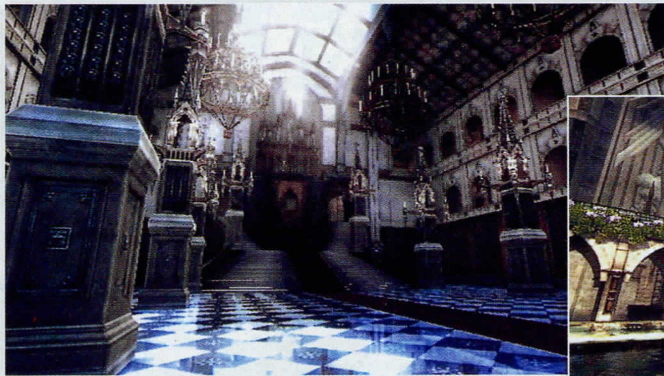


→充满神秘气息的岛内腹地，人迹罕至让人顿生恐惧。会有魔物突然袭来？抑或深处就是魔王的居所？

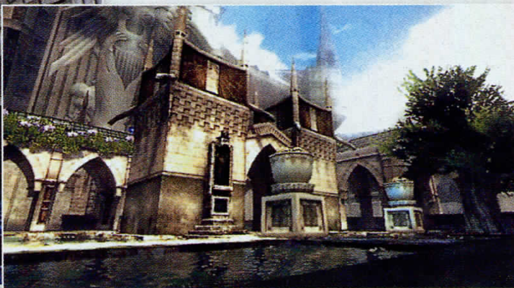




←这是岛上某个洞穴深处，一看就知道是冒险或接受任务时会来的地方。光线以聚焦的方式投射进来，正中央规则地摆放着什么，这是……？



←这豪华的建筑就是阿鲁迦南伯爵的城堡。可见这是一个多么有钱有权的人物，同时他又重视魔力，搞不好他的城堡里面也有什么魔法机关！



路里岛的统治者
阿鲁迦南伯爵

路里岛的领主阿鲁迦南伯爵就是这个美丽半岛的统治者。独特的地理环境也造就了阿鲁迦南与其他贵族不同的性格，他充满野心，重视魔力。虽然和其他贵族一样有几辈子都花不完的钱，但不仅仅是沉迷在物质的享乐上。有头脑有点子的阿鲁迦南更能有效地利用他的财富，让他完成自己内心的“远大抱负”（？）。

热闹的路里岛上连小巷都充满人气

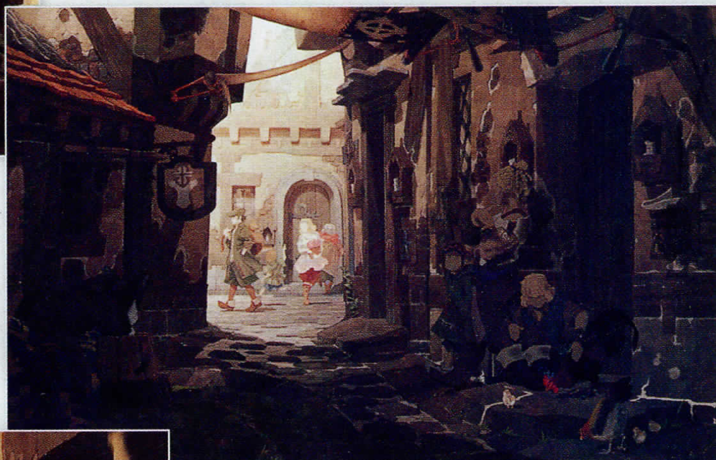




←路里岛的广场，路里岛市中心被水道分成南北两边，广场就坐落在中心位置。

主人公们在岛上的聚集地
路里的街道

路里岛市中心就是这个街道纵横的地方，这里是主人公们的据点。大概会有很多任务和剧情需要在这里进行吧。水道把市中心分成南北两部分，以水道和广场为中心，遍布了蜘蛛网一样的街道。如果是第一次来这里，肯定很容易迷路，如果不好好记住地图，恐怕每次都会迷路吧！从街道上的路人们和周围环境的设置上可以看出，游戏制定了很多的细节。看来本作不但给玩家贴心的感觉，也给大家创造了惊喜！



街道中让你惊喜的细节
路人表情都成趣味之一

街道中有很多细节，路人会用不同的表情看着路过的你。跑步或缓慢行走会引起他们不同的反应。如此细腻的设定，相信也会有时间的变化和风吹等自然现象。夜晚的街区一定是别有一番风味的。街道的布局是典型的中世纪城市的样子，繁华街、贫民窟等很容易被划分出来。在这里非常适合进行躲避敌人、进行追击等活动，所以大家最好把地图记清楚，不然可能就难逃魔掌了！游览多变、复杂的街区趣味十足。



↑街道上的路人们正侧目盯着你呢！你的言行举止一定会让他们有不一样的表情，这点非常有趣！



精彩的战斗和丰富的剧情

《最后的故事》是由《最终幻想》之父坂口博信领军开发的RPG新作，当初《最终幻想13》的制作人北濑佳范猜测，本作将具有一些《最终幻想》的风格。坂口和MISTWALKER的其它作品，例如《失落的奥德赛》和《蓝龙》等，对比看来，本作非常有坂口的特色。游戏似乎将剧情和战斗系统更好的贯穿了起来，提供了丰富的角色和故事。从官网放出的新消息看来，游戏在战斗部分非常有讲究，真实的动作、指令行动以及魔法方面，都做了细致的设定。AI指令、战略部署、暂停时间的技能等都成为游戏中战斗方面的重点。特别是暂停时间的技能，可以利用时间的静止来进行一些更有效的攻击、防御，是非常有用的功能，也是战斗系统的亮点之一。不光是战斗，剧情方面也有很丰富的预定。男女主人公因为隔阂而无法坦诚相对、被罪恶玷污双手的同伴等等。



游戏中的亮点！

游戏人物部分，虽然还没公布男女主人公的姓名等详细资料，但从只字片语我们可以看出，男女主人公之间似乎有很大的问题，或许他们是被命运之神紧紧绑在一起，却又无法有情人终成眷属的暧昧男女？官网还透露了一些配角人物和支线剧情。例如无法坦诚相对的人们、父亲突然从船上断绝消息的神秘事件、优柔寡断的领导者、被罪恶玷污双手的同伴、想要越狱的愚笨考古学家等等。

至于战斗方面，本作的战斗模式是即时制，在必要的时候可以让时间暂停，方便输入指令。战斗中有很多光线指向主人公，这就是指示线（**ポインター**），可以从此判断出敌人瞄准自己的方位和距离。主人公还有一种叫做吸引（**ギャザリング**）的能力，可以把敌人的注意力吸引到自己这里，以此来扰乱敌人的作战计划，趁机进行反击；或者保护同伴的安全，以此更好地配合，来完成某个任务。



众人景仰的职业 骑士

在等级制度严格的世界里，想也知道骑士是很高级的职业了。就像中世纪的骑士、幕府时代的武士，有着稳定的收入和富足的生活，拥有被人们尊敬的社会地位。成为功成名就的高级骑士是下层佣兵的梦想，也是男女主人公的梦想。谁不想在这样的世界里成为赢家呢？

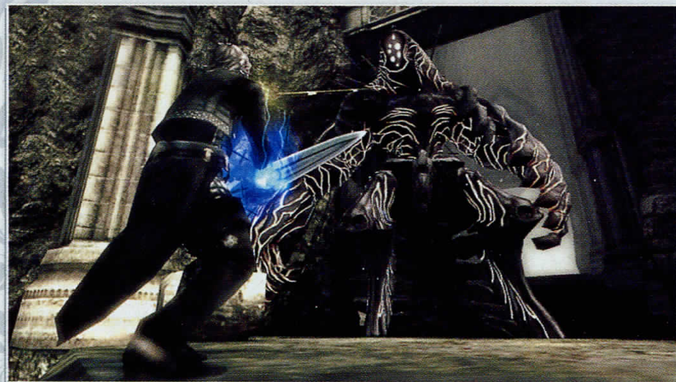
主人公们的职业 佣兵

佣兵的社会地位很低，以完成“不能完成”的任务来赚取生活费，例如征服危险的魔物之类的，就连市井平民可能都用敬而远之的眼神看着你。男女主角就是这样风餐露宿、吃了这顿没下顿的角色。和骑士可以说是上下级的关系。

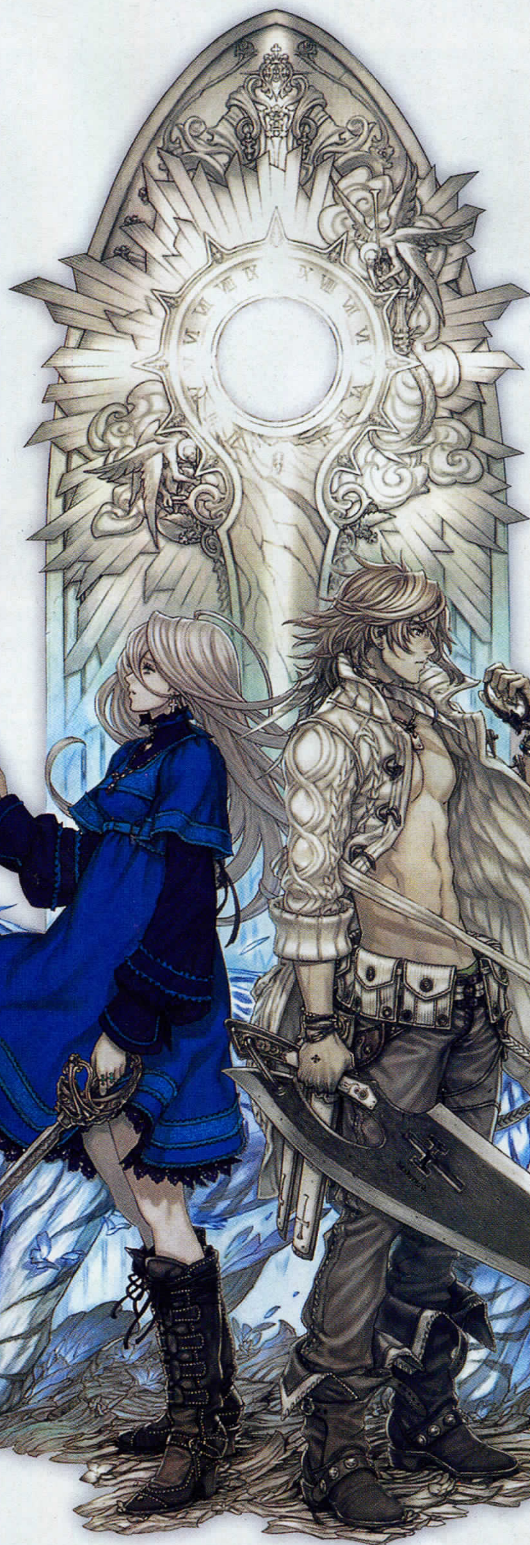




→杀啊！为了完成我的骑士之梦，我要勇往直前地杀死这些奇怪的东西！



←这是个大BOSS吗？他的体形好庞大啊！不过即便如此肯定也不是我的对手！



“龙如”的新挑战 在神室町展开的全新故事 区别于以往的表现手法

《龙如》系列的最新作，被制作人称为是“深藏心里很久”的一款作品，其中迫于外界压力，一直未能付诸实践的本作可算是制作人的心血之作。套用他的一段话“‘我希望能够让《龙如》系列的众多游戏玩家体验到同以往稍有不同的神室町故事，至于没有玩过《龙如》系列的玩家，我则希望大家可以感受一下这股“既不是电视剧也不是电影，而是游戏专属特有的感动’。”

□文/翅膀

承袭《龙如》系列 坚实爽快的打击感

继承了《龙如》一贯风格，有着一如既往的坚实打击感，招招入肉的动作表现，完美的视觉冲击。





←锐利的眼神，坚定的意志，强劲的魄力十足的战斗，将男人的意气之争完美体现。



↑作为《龙如》系列的故事舞台，神室町——这个承载着多少人冲动与梦想的地方，依然是个繁华的不夜城。

美丽的不夜城神室町

「PROJECT K（暂定名）」

『PK计划』所诉说的全新故事

龙也在读高中的时候因为打架而让他校学生重伤昏迷，被送到了少管所。就在他假释出来的时候，却因为再次的打架而遭到高中的退学。此后，龙也变得只相信自己的拳头，每天在神室町打架直到天明，不知不觉间，他成了“神室町最强打手”。突然某天他冒出要袭击地下钱庄抢夺现金的想法，尽管同伴因为这个计划太过大胆而纷纷退缩，可龙也依然独自一人前去袭击地下钱庄。之后会发生什么事呢……



PS Portable PSP	本刊译名：K计划（暂名）			发售日未定
	动作冒险	SEGA	价格未定	日版
	UMD	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

2010年3月16日《如龙4》举行了记者发表会，《龙如4》的发布着实让大家兴奋了一把，而发表会还有一个很重大的惊喜，系列综合监督名越稔洋宣布了一个新的项目“Project K”。提到《龙如》，人们想到的是繁华的街道，爽快的打击，热血的战斗，众多的支线任务和众多好玩的小游戏。可是本作却被制作人称作是非系列的一款作品，其中不仅主人公变了，游戏的主题也被纯粹的变成“暴力”。其实《龙如》也是暴力，但是要以此作为游戏的最大主题来制作却不是一般游戏所倡导的。故事的舞台依然是大家耳熟能详的欢乐之街——神室町。但在街上横行霸道的不再是黑社会，而是不良少年！本作的主题简单而纯粹——“年轻”、“暴力”。承袭了《龙如》完整的世界观，以“打架”来推动游戏进程的开展。同时在事件发生时又插入了具有独特风格的高品质动画，辅以魅力十足的全程语音，在爽快打斗的同时更有全心投入剧情深处的感动。名越稔洋自诩的心血之作，就让我们来看看到底有多大的分量！

《K计划》并非《龙如》系列 制作人内心大透露!



在这个时候做“K计划”(暂名)的理由

——首先请你谈一下“K计划”这个名字有着怎样的含义呢?

名越稔洋(以下简称名越) 和《龙如》系列一样，故事的舞台依然定在了神室町，但我们却从中做出了不同的感觉出来。也正因如此，这次反而刻意拿掉了《龙如》的标题。尽管现在的标题只是个暂名，具体情况还无法说清，不过其中一部分副标题是很有可能加上《龙如》这个名称的，而主标题我想这次就不会是《龙如》了。至于标题中的“K”究竟指的是什么，我是很想为大家多透露一些东西的，但考虑到没几天就会正式发表了，在此期间，还是请大家自己想像吧!

——不光是游戏主角换成了18岁的少年，游戏平台也变成了PSP，这点令人挺惊讶的，那这么做是不是有什么意图呢?

名越 之前的《龙如》系列比较受到成年人的青睐，而这次我们想让高中生一族在内的青少年也能加入到《龙如》的行列中去，不仅如此，由于这次我们在游戏中特别加入了掌机游戏的特性，所以才会选择PSP平台制作。

——原来如此，那究竟是什么原因让您开始关注年轻的玩家呢?

名越 在看到现在的年轻人后，我发现他们之中的有些显得非常软弱，有时想到这点我就会感到不安。无论是身体还是精神方面，我都希望他们能稍稍变得坚强一些，更积极一些。关于“战斗”，我绝不是怂恿他们去打架啊(笑)!其实只是想用些真正的战斗让年轻人感受到某些东西。如果可能的话，我希望他们能和游戏里的人物产生共鸣，真正体会到抬头挺胸做人和坚强生活的乐趣。

——想顺便问一下，您是从什么时候开始构思这款游戏的呢?

名越 其实在《龙如》1代的时候我就有此想法了，只是那时《龙如》还没有正式上轨，无论时间还是心力，我都没有什么余力来着手做这款游戏。而在这款游戏里，与《龙如》系列相比，“暴力”元素被渲染的更加直接，而这也是让我犹豫的原因之一。

——如果考虑到酝酿这款作品的时间，会让人觉得您对本作真是用心良苦。

名越 是啊，之前《龙如》系列的脚本都是拜托横山(负责《龙如》系列所有脚本编写的横山昌义先生)来负责，可这次的脚本全部都是由我自己来写，对我来说也是个全新的挑战，也正因如此，我没有用《龙如》的制作团队进行开发，而是另组了一支团队来制作。

——不好意思，我想问个题外的话题，请问《龙如》系列会随着《K计划》的开发而受到什么影响吗?

名越 这款游戏是我们的全新挑战，并不是取代《龙如》系列的作品。况且《龙如4传说的继承者》才刚发售不久，现在还不是透露系列新作的时候。我们会将《龙如》系列做下去的，请玩家们放心。

从正面简述“暴力”的觉悟

——右京龙也到底是个怎样的人?

名越 其实从图片上应该很容易就看出他到底是个怎样的人，不过比起黑社会成员，他更像是街头巷尾的不良少年。他会很直接的表现出只有未成年才有的叛逆心，以及自己无法化解的愤怒情绪。如果用一句话来描述，那就是“单纯而不成熟”。

——剧情动画和游戏中的打斗场面同样令人印象深刻。

名越 这次，相比华丽的游戏画面，我更愿意尝试一次写实的表现手法。在反复尝试过很多方法后，最终决定采用静止图画配上全程语音的方式来描绘这部游戏。你知道画出来的东西没办法像CG一样轻松改变视角，为了使画面能达到动起来的效果，我们真是费了九牛二虎之力，不过我相信我们做出了像是在看漫画，又或是欣赏一部戏剧的效果出来。另外，至于动作方面，我们不仅高举“暴力”的大旗，还会在游戏制作的过程中自然而然的强化这一部分。尽管有很多细节是不便透露的，我相信本作能够给玩家提供一种区别于《龙如》系列风格的临场感。

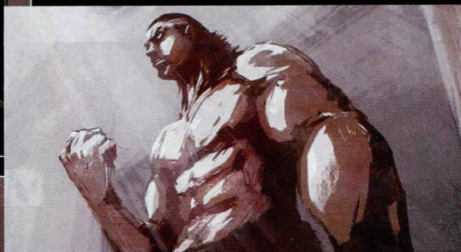
崇尚暴力的主人公 右京龙也

本作的主人公是18岁的少年右京龙也。对暴力深信不疑的他只相信自己，因而性格孤僻。每天过着打架的生活。在逐渐沦为社会边缘人之后加入了神室町的黑社会，而且像是被卷入了某个事件之中，而他自己隐隐约约的感到了自己的“战斗宿命”……



暴力四射的完美战斗演绎

本作以最纯粹的“暴力”为主题制作，以最原始的攻击带给大家爽快感的同时，配以具有独特风格的画面，给大家一种前所未有的独特感受。





区别于《龙如》的表现手法 漫画系列全新登场

←负责本次剧情动画制作的是SPOOKY GRAPHIC公司，这次带有独特气氛的高品质动画足以让玩家深深地投入其中，不能自拔，完全迷失于它的迷人魅力。



GAME SOFTWARE 电子游戏软件

VOL.276

Vol.276 2010 MAY

COVER 合金装备 索利德：和平行者

PENGUIN Bros.

CONTENTS

ET_MAX[奥斯丁] 制作

REMARKABLE REPORTS 特别策划

GAME GUIDES 攻略人行道

FIRST LOOK 无双报道

固定栏目

编辑信息

■ 编辑招聘要求：
1、精通日文（一级者优先）；
2、了解游戏历史及文化；
3、有创意，能策划专题；
4、文笔流畅，思想活跃；
5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：
1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；
2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；
3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；
4、了解电视游戏者优先；
5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：
1、熟悉各种视频制作软件；
2、精通3D动画制作；
3、有视频制作经验优先；
4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱电软招聘收 邮编：100011
咨询电话：010-64472920 电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

本刊声明

世界树迷宫3自由的选择

既可以在瀑布边休息，也可以不休息继续冒险，请自由选择。
要休息吗？
YES

既可以吃掉蘑菇，也可以不管它继续前进，请自由选择。
要吃蘑菇吗？
YES

既可以为了在泉水中沐浴的女伴们在周围巡逻，也可以去偷窥，请自由选择。
要进行偷窥吗？
YES♥

身为冒险家，请不要忘记任何自由都是伴随着责任的
饶了我吧~~~

版权信息

■主办单位：中国电子学会
■第二主办单位：北京思得易咨询中心
■主管单位：中国科学技术协会
■社长：刘汝林
■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来
■编辑：邹中林/乔沛/刘禹/张建凯
■美术总监：郑京伟
■美术编辑：王丽芳/邹毅
■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184
■邮购电话：010-64472177/64472180
■广告许可：京海工商广字8210号 ■广告总代理：北京次世代广告有限公司 ■广告联系：杨帆 ■广告电话：010-64472920
■广告电邮：adv@vgame.cn
■订阅：全国各地邮局
■国内刊号：CN11-3505/TP
■国际刊号：ISSN 1006-5032
■邮发代号：82-648
■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所
■官方主页:www.vgame.cn
■官方论坛：www.magiczone.cn

2010年新年招聘

招聘职位：杂志编辑

你要注意的几点：

1、我们并不是一定要求你日语说得比日本人还好，但如果你能有日语基础甚至能够达到日语专业水平，相信你能更好的胜任这个工作。

2、我们最希望你拥有的才能是了解游戏的历史，了解各类型游戏的特点并能够达到精通的水准，毕竟我们是电子游戏杂志，这也是能够到这里工作的基础吧。

3、当然，除了日语外，我们也很欢迎英语水平巨好的朋友加盟，欧美游戏方面将是你未来工作的重点。

4、到这里工作还有个特艰巨的要求，你得能写。没错，如果你不能写的话，说什么也是白搭。不过这能写文章可不是要你胡喷，言之有物，能够给广大玩家带来心灵上的共鸣，比什么都重要。也因此你得有以上的部分基础，才能够做到这些吧。

5、还有，你最好有着能够超越我们现有编辑的精力（实在不行，跟我们哥儿几个差不多也成啊），能够加加班熬熬夜，经常给杂志带来新的点子和创意。

OK，就是以上这些了，我们并不渴求你必须达到以上全部的要求，也欢迎你有我们没有写到的特长。特长生我们也是很欢迎的。

请有意应聘者发简历到yp@vgame.cn邮箱，本刊不接受未预约的面试。发来简历的同学将在三日内得到电子邮件或电话的回复。

简历请详细写清楚你的能力和特长，最好能附录一篇能够展示个人游戏水平的文章。另外，有过类似媒体工作经验的同学优先考虑。

新年第一招就到这里，抓住机会，加盟电软，我们楼下的油泼面可是很好吃的喔～

本启事有效期到2010年5月。

Focus on Game News

游戏新闻眼

VOL 276

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←日本大受欢迎的怪物猎人移师海外，在免费网战和任天堂发行的双重保障下，首发日众多玩家排队购买。

全球最具价值品牌排行榜公布 任天堂两大主机占据1、2名

Scoop 美国专讯

本刊讯 近日，全球最大广告集团WPP委托华通明略（Millward Brown）制作的2010年"BrandZ全球最具价值品牌100强"排行榜出炉，在"游戏机"行业榜单中；任天堂的Wii和DS分列第1、2名，微软的Xbox 360位列第3，索尼的PS3、PSP、PS2则分别排名第4、5、6名。

本次榜单品牌的排名主要依据三个关键指标：

1、品牌价值：以美元计算的品牌经济价值。

2、品牌贡献：对企业盈利能力的贡献，根据品牌对顾客购买决策的影响来计算。

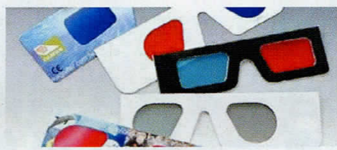
3、品牌动力：反映品牌价值近期增长前景的指标。

在"全球百强"榜单中，微软以763亿4400万美元排名第3，任天堂以178亿3400万美元排名第32，索尼以81亿4700万美元居于第94。在其它分类指标排行榜中，微软和索尼都被划分为"科技"行业，它们在这个榜单中分列第4和第17。而在地区榜单中，微软位列北美第4名，任天堂则位列亚洲第6名。

以如今的销售形势来看，任天堂这两台主机确实是各自领域卖得最火的，而且Wii销量虽然略有不如，但整体却能排在DS前面。

PS3主机系统3.30更新开始 新增3D游戏对应功能

Scoop 日本专讯



本刊讯 近日，索尼公司在官方博客中发表声明，开始正式对PS3进行3.30版本的系统升级，此次升级后除了更新奖杯设置外，还会支持3D游戏等功能。具体声明如下：

增强奖杯：现在你可以更轻松的将各种游戏奖杯进行分类，能够将"奖杯收藏"排列在游戏的选项中，并能够和朋友进行比较。

奖杯文件夹：升级后可按标题、游戏名称、时间对此类文件进行排序。

附加名单：升级后可以按照原来的时间以及最后获得的游戏奖杯时间进行排序。

奖杯列表：升级后可以按照原来的时间、奖杯名称、奖杯等级进行排序。

为了配合我们的3D BRAVIA电视的发售，还将推出支持3D游戏的功能等。

最近这段时间，索尼PS3的系统固件更新频频，而且大多目的明确。例如之前专门为了应对自制软件而特意移除了PS3安装使用其他系统的功能；这次的更新则明显是为了索尼的3D电视和3D游戏开始做准备和造势了。

荣誉勋章最新作发售日确定 脱离二战背景改为阿富汗战争

Soft 美国专讯

本刊讯 前不久，EA在其官网上正式公布了《荣誉勋章》系列新作将于今年10月中旬在欧美市场上市，游戏对应XBOX360、PS3和PC平台。EA表示，本作将是系列十一年来首次脱离二战背景，转而以发生在现代阿富汗战争中的真人真事作为游戏的故事背景。



据悉，玩家将被编入Tier 1 Operator——一个直属NCA（国家指挥局）的秘密部队，进入现代战争领域之一的阿富汗地区执行一些艰难而秘密的任务。游戏将让玩家体验真实的现代军人的心路历程。目前，EA的洛杉矶工作室在开发本作的单人模式，Veterans的DICE则负责多人在线内容的制作。为确保游戏的真实性，合作方还包括美国特种部队SOC。

本作将于今年10月12日登陆北美，10月15日登陆欧洲。EA此次投入了相当大的力度，我们也期待着能够看到这个经典系列的重新崛起。

《超级街霸 4》台湾选拔赛开打 获胜者将有资格角逐亚洲冠军

Scoop 台湾专讯

本刊讯 EA宣布，为了让喜爱街霸的玩家有机会共同切磋竞技，将举办《超级街霸4》的网络初赛，并预定暑假合力主办"超级街霸4台湾选拔赛"，比赛版本为Xbox360 版《超级街霸4》，届时诞生的台湾冠军将代表我国台湾地区与日本、韩国、新加坡、香港等地的冠军争夺亚洲杯冠军的头衔。

EA表示，《超级街霸4》强化了网络联机的部分，尤其是回放频道让玩家自己管理自己保存下来的回放影片，以及去欣赏并同时收集其它玩家上传到网络上的回放影片，这样的机制，有机会让玩家通过影片学习来提升格斗技巧。



本作除了原本游戏中的25个登场角色都拥有角色追加服装以及新终极连段招式外，新参赛每个不同角色都有其连段以及终极连段技，也有其弱点，但平衡度不错的《超级街霸4》让每个角色都有其发挥的空间，必须要熟练各角色的技巧，才有机会成为对战的常胜者。

HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

●育碧今日宣布汤姆克兰西系列的《H.A.W.X.2（鹰击长空2）》正在制作中，并预计今年秋季上架。HAWX2仍将由Bucharest工作室制作，玩家将再次成为顶尖飞行员，操控最先进的战斗机。"在销量超过一百万后，H.A.W.X.系列已经成为Ubi一个十分成功的品牌。新的HAWX灵感直接来源于Tom Clancy的书作，并将让玩家再次感受到这款成功品牌的魅力。"

●任天堂官方宣布，Wii黑色主机套装5月9日上市。价格为199美元，包括主机、控制器和双截棍，以及动作感应强化版的PLUS和二款游戏，分别是WSR和WS。

●育碧确定了刺客信条新作的副标题名称是"Brotherhood（兄弟会）"。"玩家仍旧作为Ezio（2代主角），如今成为了传奇的刺客大师，并带领



刺客兄弟直击圣殿骑士的老巢：罗马。游戏将首次允许玩家在多人模式中制作自己的刺客，并选择刺杀的方式。"另外育碧也声称了"游戏的多人模式将前所未有。"去年公布的刺客信条三部曲的完结篇是以二战为背景，主角也是一位女性，那么此次的新作有可能不算是三部曲中的正统作品，而是类似于2代的外传性质的作品。

●EA宣布荣誉勋章最新作将于10月12日在美国发售，10月15日在欧洲发售。游戏背景从二战变更为现代战争，分别由EALA负责单人模式，DICE负责多人模式。

●SE北美的David Hoffman在个人网页上留言，其中提到有个被称作"Project X"的新作标题正在开发中，是个能令游戏迷很惊喜的作品。另外此作似乎是和制作了著名PC游戏《地牢围攻》系列的游戏公司Gas Powered Games共同企划的，有可能是款欧美向的游戏。

●近日，GT5制作人山内一典表示，游戏的制作已完成了90%，有媒体据此分析称游戏距离最终发售还有三个月的时间。山内一典在今年4月下旬称："GT5已完成了90%左右，目前大约有140人正为项目全力工作。"据称，游戏耗资6000万美元制作，将为玩家提供超过1000辆赛车和20个赛道。

SCOOP 日本专讯

稻船敬二就任CAPCOM全球产品部总裁 目标是让旗下所有游戏有统一高标准

本刊讯 日前，著名游戏制作人稻船敬二晋升为CAPCOM全球产品部总裁，换句话说，他将对游戏生产的所有部门拥有控制权——而不是以往那样的单一部门。稻船敬二的职责将是带领公司生产更多的能够同时吸引东西方的游戏作品，而这也是稻船敬二的一贯立场。

"我听过一些评论谈到欧洲分部生产的游戏不是真正的CAPCOM游戏，" 稻船敬二在Captivate展会上说道，"而日本分部生产的游戏才是真正的CAPCOM游戏。我要努力抑制上面那些话的情况，简单地说，无论是美国，日本或是全球其他工作室生产的游戏，我都会全程关注它，将带给玩家们熟知的CAPCOM风格。所以，现在我想让人们了解的事情是，我将监督CAPCOM研发生产的每一个环节，你可以确认的是我们所有的游戏无论是哪里生产的，都会是一个统一的风格和标准。"

"你们知道，在设计许多我们的游戏时，我都尝试针对全球化的特点，特别是美国以及欧洲的理念来制作游戏。在过去的几年中，我都推动我们的游戏在这个方向上努力。" 稻船敬二已经雇佣Shinji Futami作为CAPCOM美国分部的重要人员，"Shinji Futami已经在游戏界叱咤20多年，而我与他熟知也长达10年。他与我在游戏的理念，想法和设计方面都拥有相同的观点，所以他在美国传达我的理念的最佳人选。"



←稻船最近几年一路高升啊。

SCOOP 美国专讯

强强合作，BUNGIE工作室联手ACTIVISION 雄心勃勃意欲打造超越光环的动作游戏

本刊讯 以成功制作HALO系列闻名业界的Bungie工作室近日离开了老东家微软，转而与Activision签订了一份为期十年的独家发行权协议。据媒体透露，这份协议的背后是Bungie已答应Activision，制作一款全新的超越《光环》的系列游戏。

"我们有能力和野心计划一款比《光环》更伟大的系列游戏"，Bungie创意总监Joseph Staten在签订协议后告诉媒体，他们正在策划制作一款全新的游戏系列。"我想我们所有的渴望正在变得比以往任何时候都大。" Bungie目前还要完成他们最受欢迎的系列的最终作《光环・致远星》，而工作室合作创始人Jason Jones已于去年带领了一个小型团队，投入到了一款全新的独家动作游戏的策划中了。



→两强联手，一个是优秀的开发商，一个是杰出的发行商，期待着能够打造出新的超级大作来。

"我们中的每个人都对此极度兴奋。一旦全面结束了《光环・致远星》项目，我们就会全新的工作。" Joseph Staten说："新工作非常具体、实际，并要求Bungie对此有全面的准备。" Bungie上周与世界最大的游戏发行商动视签订了一份协议，协议保证了Bungie独立拥有新作品的所有知识版权，而动视则独家拥有未来十年内Bungie新作品的全球代理发行权。

"如果你仔细研究Bungie的成长史，就会发现我们有丰富的经验应对不同类型的游戏。" Joseph Staten说："由于我们现在拥有了新作品的知识版权，所以我们可以自由的去体验各种游戏类型。" Joseph Staten进一步表示，Bungie未来的计划不仅仅局限于游戏领域，包括小说、漫画、电影都有可能，而Activision也保证了给他们足够的创作空间和时间。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●尽管ACTIVISION已决定在今年将大幅减少《吉他英雄》的系列作品，但继史密斯飞船、金属和范海伦后，《吉他英雄》已决定下个乐队专辑游戏的目标是著名的"红辣椒（Red Hot Chili Peppers）"乐队。红辣椒乐队成立于1983年，其音乐风格定位独特、明确，歌词大胆、音乐上标志强烈的放克节奏和极具个人特色的吉他弹奏，其最为国人所知的曲目为《Californication》。此前该乐队的部分曲目已经在《吉他英雄3》、《吉他英雄 世界巡演》和《摇滚乐队》的下载DLC中有过出现。另外，ACTIVISION已经大幅度裁减了"吉他英雄"制作部门的工作人员，所以本作最终能否面世还不能确定。

●KONAMI正式公布了人气足球系列正统续作《实况足球2011》，平台PS3/360/Wii/PSP/PS2/PC。本作的新特征包括重新设定防守队员的AI和重新制作球员动作，最重要的是本作首次于在线模式中提供系列最受欢迎的Master League游戏。线下模式"UEFA Champions League"和"Europa League"回归，同时，只有南美才有的"Copa Liberadores"也将包括在内。"是时候PES需要改变了，PES2011将首次在系列历史上做出大胆革新。" PES欧洲开发部主管Jon Murphy说，"我们继续致力于以前FANS期望但PES未曾做到的内容，球员新的动作将主要花精力在自由做出各种动作上，2011将直接改变PES系列的核心，今年的这作将是前所未有的改进。"

●Activision公开了使命召唤系列新作《黑色行动》（Black Ops）的官网。与之前的传言一样，本作将以越南战争做为故事背景。游戏讲述了一个名为Studies and Observations Group的组织将在越南战争中承担最秘密和危险的任务。游戏场景将会穿插越南、北极、古巴等一些冷战时期的热点地区。游戏预定将于2010年11月9日率先在北美上市，目前已公布的对应平台有PC、PS3和Xbox 360。

SCOOP 美国专讯

索尼主管谈3D游戏与PS MOVE 称实际效果掌握在开发者手中

本刊讯 在4月下旬洛杉矶举办的3D游戏高峰会上，索尼平台研发主管David Coombes谈到了PS3的固件更新时表示，新的固件将分两批更新。第一次更新在今年夏天，将允许PS3显示3D游戏；第二次是3D蓝光支持，会稍晚一些。索尼重申这些游戏将会提供给英国购买3D或"准3D"索尼Bravia电视的消费者，目前已知的游戏包括：PAIN、Wipeout HD、摩托风暴：太平洋峡谷和其它作品。

Commbes表示，PS3的3D游戏必需由开发人员来完成，而不是通过PS3本身进行自动转换。当然，电视制造商可能会提供3D转换的功能，但PS3不会。换句话说，虽然PS3升级了固件，也并不意味你可以使用"伪3D"玩现有的游戏。你必须等开发人员开发真正的3D游戏版本。

在回应有的玩家对"3D会导致游戏机机能减半"的顾虑时，他表示，开发人员会发现3D数据是无法在左右眼的图像和阴影中进行共享的。例如，在现有平面游戏里，PS3的GPU是可以共享左右眼图像的数据，以避免消耗机能重复显示这些数据。相应的，那些能够进行分屏游玩的游戏更容易转换到3D。因为它们在设计之初就已经考虑到了显示两个同步的图像。如果找到了合适的方式来优化3D，开发人员可以不必牺牲细节和帧数。3D的PS3游戏将会和所有支持HDMI 1.4标准的3D HDTV电视兼容，PS3会自动匹配对应的电视。



SOFT 美国专讯

《光环・致远星》开始封测 全球同步展开多人对战模式

本刊讯 微软宣布，即将于2010年秋季推出的Xbox 360第一人称射击游戏《光环・致远星（Halo:Reach）》，于美国时间5月3日正式展开多人对战模式封闭测试。玩家可通过游戏光盘参与封测，还可以观赏美国 女星艾莎・泰勒（Aisha Tyler）主演的封测介绍影片，了解全新的游戏模式以及每个地图的秘诀与线索，并见识真实大小的武器。



↑致远星是BUNGIE的最后一款HALO。

本次多人对战封测活动自5月3日起，至5月19日止，玩家必须通过游戏光盘启动封测，同时必须拥有Xbox LIVE金会员资格。这次封测让全球玩家能在上市前抢先体验游戏，还能提出建议并协助改善游戏内容与品质。封测试期间制作公司Bungie将在不同时段开放不同模式来达成测试的最佳化。封测一开始将提供3个游戏清单，包括：4对4排名团体对战的Arena模式、以及 Free-for- All与Grab Bag两个模式。从5月7日起，封测也将加入全新的大型斯巴达战士对抗精英小队的Invasion模式，5月14日起还将开放Generator Defense。

凡是登入并在本作封测中至少完成一种游戏模式的玩家，将可到 Xbox LIVE上的"Halo Waypoint"入口网站，获得一件免费的游戏虚拟人 偶连帽上衣。同时，Xbox 360 也会有优惠，每一位Xbox LIVE会员在5月15日凌晨12:00起至5月18日凌晨12:00止，皆可免费上线参与游戏测试。

疾风流言帖 vol.56

随着E3的日益临近，各种流言也开始越来越多了起来。最近关注的焦点都集中在微软方面，一个是传说中的XBOX360超薄机，另外一个就是体感周边NATAL的相关情报了。按照目前家用机的趋势来看，微软推出360超薄机并不算多奇怪，但是“三红”问题仍旧是最关键的要害。毕竟历来薄机都是更容易烧机的对象…… □责编/北斗

DQ9与堀井获年度大奖 DQ10预定年内公开

90 可信度

近日，参加「ファミ通奖」2010颁奖典礼的勇者斗恶龙系列制作人堀井雄二表示DQ10有望在年内公开的消息。

由堀井雄二担纲制作的DS作品《勇者斗恶龙9 星空的守护者》获得了「年度畅销纪录奖」和软件奖项中分量最重的「年度游戏奖」，而他本人也因为对游戏界的突出贡献获得了制作方奖项中分量最重的“最有价值游戏人奖”，可谓收获颇丰。

舆论普遍认为堀井雄二所指的「系列下一作」应该就是曾于08年只公开过极简短消息的「Wii平台系统正统续作《勇者斗恶龙10》」。不过「公开」和「发售」这两个词的意义实在是差别太大了，今年公开了，那么按照DQ系列的跳票习惯和漫长开发期，又要到何年方能发售呢？

SE回复DS版FF5、6暂时还无法实现

25 可信度

近日在SE官方微博上，针对玩家提出完全重制DS版《最终幻想》5代和6代的提问，SE做出回应，表示由于某些技术问题，目前这个项目的状态处于未定。DS版本的制作工作未被展开。看来以目前的技术或容量等问题还无法实现，但也不排除将来计划实现的可能性。

FF系列自初代与2代于掌机WSC首次登场，被先后搬上PS、PSP平台，以及专门针对GBA进行了一系列制作版本。3代与4代于NDS平台进行了完全重制，将2D表现世界变成了3D，在原版的基础上大幅更新，追加了新的要素和事件。

从技术上来讲，小编认为并无多大难度。与其说是目前没有可能性，倒不如说随着FF13的发售，SE暂时不缺奶粉钱了，等以后啥时候缺银子花了，FF5和6的复刻马上就会解决一切问题。

NATAL变身“白盒”，兼容MGS超薄版发布

30 可信度

化名为「Surfer Girl」的知名报料人又回来了，这次「她」带来的流言是：更名后的微软360体感设备NATAL将变身为一个「白色盒子」在今年E3展上正式亮相，同时微软还将配合推出超薄版XB360和兼容纳塔尔操作的《合金装备》系列作品，具体情报如下：

微软将在今年的E3展上正式发布更名后的「PROJECT NATAL」的上市信息。

与此同时，微软还会配合推出印有代表NATAL“自由操作”理念新LOGO的新型超薄版XB360。兼容NATAL操作的《合金装备》系列作品也会借机登陆XB360。

前不久网上还流传出了所谓微软工程师测试NATAL的相关泄露图片，那个版本里的NATAL实物可是黑色的，而且可信度较高，这个所谓的白色版NATAL或许是配合薄版360的专用颜色？

网易与微软中国MSN合资，传言有望引进行货版XBOX360?

30 可信度

《福布斯》专栏作者Bill Bishop撰文称，网易正与微软MSN中国谈判成立一家合资公司，一方面网易的游戏可借微软强大的分发渠道打入欧美市场，另一方面微软的家用主机XB360也可借壳进入中国大陆市场。

文章表示，网易是中国大陆一个成功的网游厂商，目前代理运营的《魔兽世界》和自主研发的一些游戏都很赚钱。微软进军家用游戏领域后拥有很强的游戏分发渠道，对网易游戏进入欧美市场非常有利。而微软的家用游戏平台XB360则受困中国政策一直无法进入，如果与网易组建合资公司成功则有望借助网易成熟的市场渠道、支付网络和合法资质借壳入市。

MSN中国是2005年成立的一家合资公司，合资双方为微软和上海联合投资有限公司。文章称，网易正在与微软MSN中国谈判，购入其合作伙伴持有的50%股权，成立一家合资公司。

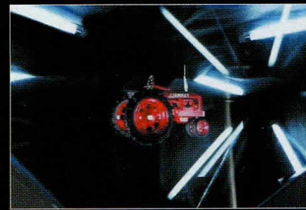
怎么说呢？网易与微软MSN中国合资倒是挺有可能，双方也既有可能在网游领域展开合作，但说到家用机方面引进行货X360嘛……说实话，我个人比较悲观。

中科院研制成功裸视3D装置 将来或有望将其应用到游戏之中？

30 可信度

据新华社报道，一种不借助任何外在设备即可全方位观看到3D效果的显示装置，近日在中科院长春光机所研制成功，一旦工艺成熟即可在包括游戏等领域内得到广泛应用。

据科研人员介绍，这项新成果全称是「基于单源光路的三维图像多方位悬浮显示装置」，它的可观看视角达到360度。该装置采用高亮度投影光源，即便经过视差障栅亮度损失，显示的立体图像也能保持较高的亮度，甚至在普通的光照环境下也清晰可见。依靠这种装置，观众不需要借助任何助视仪器，就能够多人同时围绕显示区域，多角度观看三维图像，视点完全不受限制。



目前市场上大多数三维显示产品的影像效果仅能在显示屏正前方的一定范围内得以保证，而且视场角有限，图像亮度不够，观众也需要佩戴专门的3D眼镜才能观看。中科院光机所的该项研究成果，有效解决了真实三维物体全方位悬浮显示的技术问题。随着其工艺的日益成熟，有望在广告、展厅、游戏等领域得到广泛应用。

分析师:DSiXL销量虽好，但阻止不了其过时的命运



摩根大通分析师迈克尔·帕切特表示：“我认为现在大部分购买Dsi XL的玩家都还处于笑吟吟的状态，毫无疑问，XL是一个伟大的掌机，但要知道它能取得这样的成绩是因为它附带软件进行捆绑销售，这样一来在价格上很多玩家就觉得蛮合理的。不过我想告诉大家的是任天堂即将推出3DS，那么DSi XL会严重的因为购买人数的减少，而成为过时的产品。”

——认可上述分析，DSi XL的发售时机确实相当鸡肋。

中国网游企业只能窝里横，和田洋一表示年内寻机进入



SE社长和田洋一在接受采访时表示：“从全球产业的角度来讲，中国企业几乎还没有任何威胁。这是因为中国在这个领域采取了闭关锁国的产业障碍政策，限制了外资企业参与进来参与竞争。因此，可以说中国的游戏企业都是在政府的保护下，借助国民经济高速发展的机会实现了发展。但能否以此占领欧美市场和日本市场则另当别论。”

——实话，大实话……只是SE看来也知道目前进入中国市场只能从网游下手？

《战神3》David Jaffe版结局揭露，奎爷穿越到斯堪的纳维亚成死神？



《战神3》开发主管Stig Asmussen在GamePro的访谈中谈到3代的结局：“David Jaffe（1代的杰出创作人）所想到的，在终结了希腊神界后，奎爷开始发现新大陆：斯堪的纳维亚。最后，奎爷可能通过异神界的磨练而成为死神。而Barlog（2代的创作人）的想法很简单，Kratos最终死亡。”David Jaffe随后表示，自己的想法并没有简单到只是让奎爷进入斯堪的纳维亚，其实自己心中有更远的计划，详情得等索尼公布。

——3位历代战神创作人对3代结局的不同设想，看来战神的故事显然不会就此完结。

希望任天堂用枪逼我们做星际火狐 神谷英树对新作的开发欲望



自前段时间任天堂王牌制作人宫本茂表示对制作Wii版的《星际火狐》感兴趣之后，一时间很多玩家都希望此消息能够成为现实。近日，白金工作室游戏制作人神谷英树在自己的微博上发表了对《星际火狐》Wii版的一些看法：“如果任天堂用《星际火狐64》的团队来制作的话……其实我希望任天堂有人拿着枪来逼着我们制作一款最新的《星际火狐》。”

——说实话星际火狐这样的游戏还真挺适合交给白金去做的，如果过于中规中矩的话就会让这个系列黯然失色。

《质量效应2》360汉化版即将OK

汉化专递 EXPRESS CHINESE

上期刚为大家报道了3DM汉化组宣布360大作《质量效应2》汉化可能的消息，没隔几天就又有好消息传来：负责领衔3DM汉化组的不死鸟发帖表示"《质量效应2》X360版封装测试完毕。目前已经封装并测试无BUG，做发布前准备。但是游戏游戏本体过大，上传服务器仍需要时间。请各位360玩家耐心等待。"因为PC汉化版可以通过直接发布汉化补丁下载无需多大容量，但是360汉化版则只能直接发布汉化后的ISO镜像文件，所以上传起来会比较费时间。虽然从发布此贴到如今已经快一个月了，不过相信成品马上就将推出（有可能是为了将汉化内容直接同步到PC方面改进后的第三版）。 □文/北斗



←如果没什么意外的话，相信本作的360汉化版马上就会正式发布了。

NDS：雷顿教授与魔神之笛

本期有三款汉化作品发布，其中最值得关注的非《雷顿教授与魔神之笛》莫属。由Level5于NDS上推出的著名的《雷顿教授》三部曲系列在《雷顿教授与最后的时间旅行》完结之后，魔神之笛则是全新三部曲系列的开端。本作的故事与去年冬季上映的雷顿电影动画的剧情之间还有关连。



在本作中，雷顿教授会和雷米一起前往一个漂浮着古怪气氛的小镇"米斯特哈雷利"，也是一个在有雾的时候拥有着奇妙风景的美丽小镇。雷顿教授就是收到了一封来历不明的信件，和新助手雷米一起被邀请到这个小镇上……

近期NDS汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
雷顿教授与魔神之笛	基本完善	ACG汉化组
蚂蚁王国	基本完善	猫王个人汉化
洛克人ZX Advent	基本完善	飞眼汉化组

《最终幻想13》中文版发售日确定！

自从今年台北电玩展上SQUARE ENIX公布PS3超大作《最终幻想13》将发售官方中文版以来，吸引了无数国内玩家们关注的目光。最近，关于中文版《最终幻想13》的具体发售日、主要角色中文译名、售价、限定版等详细情报一举全部公开，这次我们就来先睹为快，准备迎接月底神作的降临吧！

首先是大家最关心的发售日期和价格的问题：确定《最终幻想13》中文版将于今年5月27日，也就是这个月底正式发售！价格方面则是1590新台币，约合人民币347元——虽然现在日版FF13在国内因为中文版的缘故已经跌的很低了，但对于一款正版PS3游戏而言这个价格并不算高。

具体的中文程度方面，因为面向对象是台湾地区的用户，所以采用的是繁体中文版（习惯了……）。语音方面仍旧是日语，不过字幕、菜单都是繁体中文，可以说是一款完全的中文化版。此外，日文版、英语版的存档都能够与中文版互相交换，因此即便是之前已经将日文版通关或是玩了相当程度的朋友仍然可以在中文版中直接接着进度玩，不用从头开始。

此外，SCE亚洲还与SQAURE ENIX公司合作，将发售DUALSHOCK3震动手柄与FF13的繁体中文版的同捆版，建议零售价为新台币3190元，将与游戏同日限定数量发售。而包含游戏原声CD的同捆版售价则为新台币3390元。PS3的本作中文同捆版将特别附赠HDMI线，售价12880新台币。购买FF13限定特典还将附赠陆行鸟玩偶一个。

凡预约以上商品（包括游戏软件或是上述三种同捆版）的玩家，将可获赠预约特典为特别设计的PlayStation Network卡，可以下载FF13的个人造型。这张特别卡片一共有4款，将随机附一款在游戏软件中，并通过PS3上网连结到PlayStation Store，进入FF13的卖场中即可从7个角色里免费选择1个下载。各种相关促销手段可谓琳琅满目，喜欢最终幻想的玩家终于可以趁着这次官方中文版发售的机会一尝夙愿了！

SCET表示今后为了能让更多广大的消费者享受PS3带来的娱乐世界，将更致力于扩展PS3平台并使其普及化。





←主角们的中文译名为Lightning（雷光）、Snow（冰雪）、Vanille（班尼拉）、Sazh（萨兹）、Hope（霍普）、fang（牙）和Serah（莎拉）。

台湾微软亚太总监专访

——CAPCOM之前发表将与微软合作把《怪物猎人Frontier Online》移植到Xbox 360，不过目前只在日本提供服务，不知道微软是否有计划与CAPCOM合作在亚洲提供服务？

史 这部分同样也是取决于CAPCOM的策略。

——NATAL的推出对360的发展会带来什么样的影响？

史 我个人并不是技术人员，因此就技术观点来说没办法给大家太多说明。不过在我自己见识过NATAL之后，深深觉得这真是个非常刺激的新体验，因为它彻底的摆脱了控制器的束缚，让玩家自己变成控制器来享受游戏乐趣。透过动作、面孔、语音等辨识技术，突破以往控制器对普罗大众所造成的进入障碍，让小孩或老人也能直觉自然的游玩。

先前Wii以具备动态感测的棒状控制器带动了新一波的直觉体感玩法，不过还是得拿着控制器挥舞，而NATAL则是完全不需要控制器，还能精确掌握全身上下的动作。

虽然NATAL乍看之下已经很有趣了，不过目前展示的还只是实验性质的产物，或是修改既有游戏而来的，对NATAL来说还只是牛刀小试而已。等NATAL实际推出并经过一段时间熟悉后，我相信还会有更多更有趣的创意被发掘出来，可说是潜力无穷。

以前玩家使用传统控制器游玩时，"玩游戏"这档子事感觉上是件相当静态的活动，跟身旁的人也没有什么交集或互动。后来Wii问世之后，透过动态感应的玩法替"玩游戏"带来活力与生气。现在NATAL则是更进一步强化了"玩游戏"的活力，而且能轻松的将身旁的家人或朋友也一起带入游戏中，营造气氛热烈的多人同乐交流互动环境。

2009年是Xbox 360史上最佳销售年，但2010年将是Xbox 360史上"最好"的1年，在这1年内Xbox 360将陆续推出《质量效应2》、《分裂细胞：断罪》、《心灵杀手》、《神鬼寓言3》、《光环：致远星》等一系列独占强作。

——去年东京电玩展时有许多日本厂商联合发表支持NATAL的宣言，而NATAL也已经确定会在今年底推出，不知道首波支持游戏阵容中是否会有这些厂商的作品？

史 这部分细节目前还没确定，不过后续几个月会陆续发表。

——已经推出的游戏也能兼容于诞生计划吗？

史 呃……这个问题答案可以说"能"也可以说"不能"。说能的原因是因为后续我们会让Xbox 360的系统选单（Dash Board）支持NATAL，因此玩家可以使用NATAL来操作系统选单启动既有游戏。说不能的原因是因为NATAL并不能取代原本的控制器操作。

事实上我们从来没有打算让NATAL完全取代既有的控制器，毕竟两者的诉求不同，很多游戏还是适合以控制器来游玩，NATAL的推出只是提供玩家更多选择。 （未完待续）

Xenoblade™

ゼノブレイド

远古的神剑——终有一天我会揭开你那巨大力量神秘的面纱！

本作《异度之刃》（Xenoblade）是由曾制作《异度装甲》（Xenogears）与《异度传说》（Xenosaga）三部曲的MONOLITH SOFT的高桥哲哉主持创作的RPG游戏。这是与《异域》系列之前的作品相比，具有很大独立性的原创新作。故事讲述了机神残骸上生活的机械生命体穿过神剑，袭击巨神残骸世界上的霍姆斯族（Homs）、诺本族（Nopon）、高原族（Hienter）。他们和机械的战斗从此拉开序幕。游戏中将有多名主要人物，玩家可以选择控制霍姆斯或其他种族。游戏官网上的角色部分介绍了七位霍姆斯族角色、一位高原族少女，还有一“只”可爱的诺本族的勇士，以及庞大的两“架”机神兵。 □文/翅膀

修鲁克

种族：霍姆斯 性别：男
年龄：18岁 身高：171cm

游戏主人公，帅气的他五官清秀，是个文学青年，总是在手里拿一本书。与其他朋友们一起踏上了打倒侵袭故乡的机神兵的道路。

菲奥伦

种族：霍姆斯 性别：女
年龄：18岁 身高：160cm

本作女主人公，是个非常活泼、善良的女孩。她和修鲁克是青梅竹马，自然对他有那么“一点点”好感，是旦邦心爱的妹妹。

我也要一起去！与其在家里惴惴不安 不如与你并肩作战更安心吧！

这是一个美得令人窒息的世界，绿色的大地和蓝色的天空让人身心都无比的舒畅。事物在最开始的时候都是异常美好的，这里也不例外。谁能想到这里以前是冰冷的尸骨呢？谁又能想到这个平和美丽的地方会变成混乱不堪的战场呢？

世界的起源

巨神与机神——
混沌世界骤然分明
两尊巨神诞生于此
以各自的牲命发动战争
神剑交锋声响如雷
大海咆哮、陆地颤抖
向着对方全力挥舞神剑
强强相对，两败俱伤
——他们终于化作两具骸骨

神之战结束后历经数万个昼夜
巨神的骸骨上诞生了有机生命
——生自巨神，回报巨神——
偌大身躯成为草木的依傍
在这无限美好的自然世界
人们衷心感谢巨神赐予的恩惠
在漫长的岁月中默默发展自己的文明

旦邦

种族：霍姆斯 性别：男
年龄：30岁 身高：180cm

曾经挥舞神剑MONADO打败无数机神兵——他正是霍姆斯一族的英雄。一年前的战斗使他负伤，目前在家疗养中。



←乍看之下这里只是普通的绿色世界，其实这就是巨神的遗骸。在这里生活着类似人类的有机生命体，而机神遗骸那边则居住着机械生命体，他们将成为夙敌。

或许前进就会死亡 但如果后退就无法抓住未来 那就让我抓住你吧！未来！

NINTENDO Wii	本刊译名：异度之刃		2010年6月10日预定	
	RPG	任天堂	6800日元	日版
	DVD	1人	容量未定	12岁以上

围绕着神剑的战争 种族之间无止境的纷争！



你小子眼光不错
赶快拔出你的武器
我的手都痒痒了！

迪克松

Dikson

种族：霍姆斯 性别：男
年龄：44岁 身高：181cm

旦邦的老战友，他作为经验丰富的战士，一直都是大家崇拜的对象。他在孤儿修鲁克面前，就像是个监护人，一直照顾着他。

战乱的始端

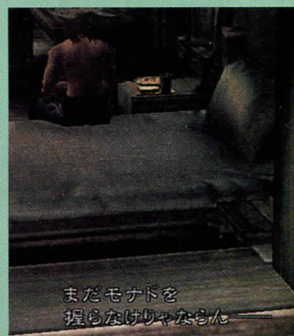
巨神骸骨上的繁茂景象无法永恒持续
某一天在机神的角落突然涌现大量的机械生命体
他们疯狂侵入巨神骸骨所营造出的世界
这些可怕的敌人就是拥有压倒性战斗力的"机神兵"
野蛮的种族侵蚀着霍姆斯等有机生命体的领土、蹂躏这片富饶的土地

——决战就在神剑的溪谷深处爆发了
机神兵一年前对巨神骸骨的居民们发动了大规模袭击
霍姆斯一族竭尽全力张开防线，誓死抵抗机神兵的强势侵犯
机神兵拥有坚不可摧的装甲，这让霍姆斯等种族束手无策
战况日益糟糕，被侵略的种族面临着灭顶之灾！
绝对不能让机械生命体轻易地吞噬这原本美好的世界的一切！
英雄一人出马就能让敌人闻风丧胆，他成了巨神上所有种族的救世主！
挥舞着神剑的英雄——整个世界的英雄！



KEYWORD 一切不会就此终结

旦邦作为一年前那场战斗的英雄，在疗伤期间仍然抱着重归战场的觉悟。事情还没有结束！他与对神剑充满好奇心的主人公将如何邂逅，人类与机械的战斗最后究竟又会如何？





木木卡

Mumkhar

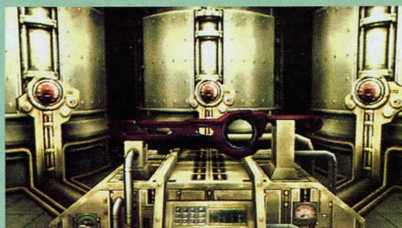
种族：霍姆斯 性别：男
年龄：30岁 身高：195cm

作为一个战士，他为人狡猾，不过确实拥有一身好本领。个性鲜明的木木卡曾经与旦邦争夺过神剑MONADO的使用权。

什么活得有骨气？
别开这种国际玩笑了！
要是连性命都没了不就一无所有了！

KEYWORD 霍姆斯一族与神剑的渊源

霍姆斯与人类近似，他们居住在巨神残骸的下半部。文明程度从全世界来看也就是中等水平。神剑是他们唯一的希望，能够轻易切开机神兵的坚实装甲，但会对使用者造成很大伤害。





↑神剑与巨神的武器有着神秘的联系。

←一年前那场战争中使用神剑的战士。

神剑赐予你力量
同时也侵蚀着你

Rein

莱恩

种族：霍姆斯 性别：男
年龄：18岁 身高：190cm

9区（コロニー9）防卫队的队员，修鲁克从小玩大的朋友，天性乐观的他其实是个情感丰富的热血男儿，凡事都非常努力，对朋友也非常讲义气。



我向你保证——绝对不会让修鲁克在冒险路上伤到一根头发！

绝不能原谅！破坏我家园的家伙 我会和你们战斗到最后！



卡露娜

种族：霍姆斯 性别：女
年龄：21岁 身高：168cm

9区（コロニー9）防卫队的卫生兵。拥有一颗坚韧的心，非常开朗。对侵入巨神世界的神机兵们绝对不会手软，拥有绝好的射击本领！



Carna

失去之后才懂得珍惜 这种行为未免也太傻了吧！

梅里娅

种族：高原 性别：女
年龄：？岁 身高：156cm

居住在巨神顶端的就是梅里娅所属的拥有高度文明的高原族。她最拿手的是昏迷攻击（使用エーテル乙醚攻击敌人），看上去应该是个古灵精怪的女孩子。



Melia

利奇

种族：诺本 性别：男
年龄：？岁 身高：60cm

巨神上还居住着像利奇这样的诺本族。利奇是他们当中的勇士，虽然言行举止都看上去特别像个小孩子，不过事实上他是……（难道是诺本族王子？）



Riki

呦！朋友们！我是今年选拔出来的传说勇士！

联合抵抗外敌的巨神三大种族！

在巨神世界中，有三个种族和平共处着，不过他们文化各异，文明水平也有一定差距。但当机神世界的机神兵们侵犯过来的时候，他们当然要维护共同利益，一起保护巨神世界。在这里为大家介绍一下三个种族的特性，他们需要各施所长、齐心协力才能获胜。



↑与修鲁克一起抵抗外敌的同伴们！发挥他们各自的特长，让战斗变得对我们更有利吧！



霍姆斯族 居住在巨神下半部的霍姆斯族（ホムス）拥有中等文明水平和近似人类的外貌，他们把住地划分为多个区（コロニー）。主人公修鲁克就是霍姆斯一族的。



诺本族 在巨神世界游走经商的是诺本族（ノポン）。他们神出鬼没，但也有不少群居在巨神背部的原始森林里面的诺本居民。最大的特征除了经济头脑好，就是可爱了！



高原族 最神秘的就是居住在巨神顶部的高原族（ハイエンター）。传闻他们是拥有高度的文明和巨神世界上最古老的历史的种族。不过外表看上去也与人类无异。

对巨神世界造成严重威胁的机神兵！

机神世界的机神兵们，拥有比巨神世界高很多的科技水平，突然有一天，机神兵们对霍姆斯族发起了攻击。跟强有力的钢铁身躯比起来，霍姆斯族就像蚂蚁一样容易被碾碎。这时候神剑MONADO登场的时机到了，对于霍姆斯族来说，神剑是他们唯一的希望。只有神剑才能将机神兵击落，不过使用者需要付出相当大的代价。在这里介绍的两种机神兵，都是新型的高科技机种。他们不但都有红色光带保护，而且还有一张诡异的脸！科技真是可怕啊……

黑面

种族：新型机神兵
头顶高：10.5m 全高：15.5m

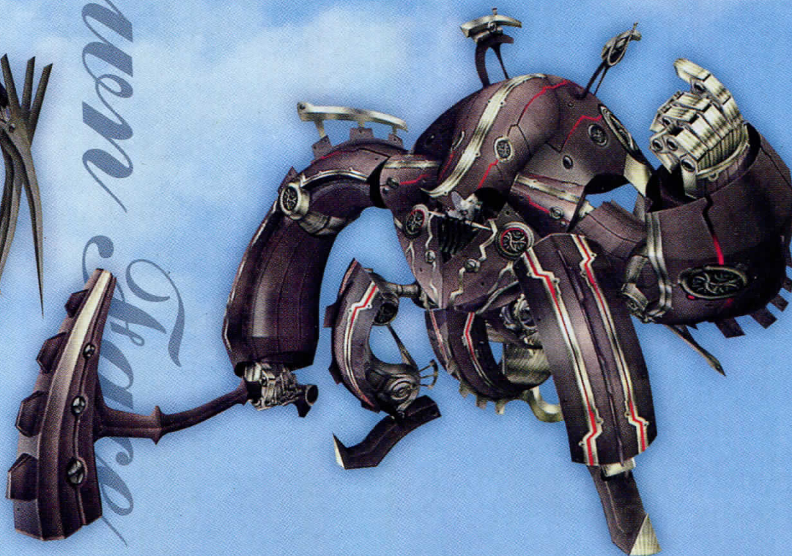
袭击修鲁克家乡的，就是这种叫做“黑面”的机神兵。它可以变形为飞行态，武器是巨大的爪子。表面有红色光带，而名字来源于机体的黑色。它是连神剑都无法对付的神秘机种。



褐面

种族：新型机神兵
头顶高：6m 全高：7.5m

袭击修鲁克家乡的另一种机神兵。他们也可以变形为飞行态，同样有红色光带缠绕在身，名字的来源也一样是他们机体的颜色。他们的武器是巨大的铁锤，体型则比黑面小一圈儿。



机神兵到底为什么要突然袭击这个与自己井水不犯河水的巨神世界？虽然他们拥有非常发达的高科技，但也不能以此来欺负弱小的种族啊！难道是巨神与机神百万年前的战斗之魂在作祟吗？对付这么强大的敌人，霍姆斯族究竟会如何反抗呢？作为他们唯一希望的神剑，是否能够发挥出最佳功力，帮助他们赢得战争？巨神世界的安宁还需要巨神上的居民们来维护！

神剑的神秘力量究竟是什么？

游戏中的战斗似乎无法脱离神剑MONADO来说，这把出现在一年前的大战中的神剑，可以轻易地击毁机神兵，可以说是霍姆斯族在与机神兵的战斗中唯一的有力武器。主角修鲁克最主要的功课就是揭开神剑的秘密，当然他做到了！修鲁克不仅揭开了神剑之谜，而且似乎也能驾驭神剑！神剑并非只是一个砍砍杀杀的武器，它的巨大力量背后有很多不解之谜。在这里就为大家介绍一些，大家可以猜测一下为什么神剑有这么强大，而且可以说是可怕的力量。

神剑MONADO那些公开的秘密

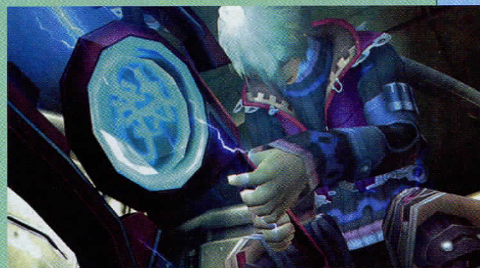
- 唯一能够对抗机神兵的武器
- 对机神兵以外的物体、种族都无效的武器
- 无论是谁都可以释放所谓的神剑之力
- 但并不是谁都能控制这股力量，目前能驾驭它的只有旦邦



↑手握神剑的英雄旦邦。在与机神兵的激烈战斗之后，旦邦的手再也无法握剑了。不过他并没有逃避战争，下次战斗也要英勇出击！

SECRET.1 神剑的使用者会看到幻影

当拿着神剑的人释放出神剑之力，就会突然在脑中看到幻影。据说那些幻影都是未来的事情，也就是说，神剑可以帮助使用者预知未来？不过能看到什么似乎不受使用者的控制。旦邦过去肯定也看到过未来的幻影，这场战争的胜负是否已经在幻影中了呢？神剑难道是凭借自己的意志传送的幻影吗？



↑修鲁克的表情可以看出，他已经看到了什么幻影。难道说神剑已经接受他成为新的使用者了吗？

SECRET.2 神剑中心浮现出来的神秘图案

神剑中心部位并不是镂空的，而是由数层玻璃状物质组成的。在使用者发出神剑之力之后，就会在上面显示“机”、“盾”等文字。这应该是指神剑的状态吧！



↑神剑上的字是否与不能攻击机神兵以外物体有关呢？肯定隐藏着什么秘密！



←中心的“盾”字代表什么？只能攻击敌方的防御外壳？还是用于自我保护？



白騎士物語 しろきし ものがたり
—光と闇の覚醒—

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：白骑士物语 光与暗的觉醒		2010年夏预定	
	角色扮演	LEVEL-5	价格未定	日版
	蓝光	1~6人	720P	审查预定

自从前作《白骑士物语 古之鼓动》结尾新生伊修雷尼亚帝国建国后，一年过去了。巴兰德鲁王国、佛利亚公国、自由都市古里德三国在不断抵抗帝国威胁的同时，勉强维持着国家的存续。面对成为帝国总帅的格拉赛尔，雷纳德等人一时间从为拯救希斯娜公主的冒险，变为背负起在帝国的威胁下守护三国、拯救世界的重要使命。仿佛命运操纵下再次团聚的他们，被世界背后的真相与自一万年前教条战争便持续的命运所摆布。经过冒险后成长的雷纳德与他伙伴们的故事，今夏将再次拉开帷幕。 □文/翅膀

「结束这愚蠢的战争吧！」

雷纳德
白骑士的契约者

曾受雇于王国葡萄酒商的18岁青年，温柔的同时富于正义感。对希斯娜公主抱有淡淡恋情。成为白骑士后，为了国家与公主完成任务至今。目前是巴兰德鲁王国的正式骑士。

「那么让我们开始寻宝吧！」

凯撒
古里德的年轻领主

18岁的青年。一年前成为龙骑士的契约者。后与众人分别继承自由都市古里德的领主。言行语气轻浮，但实际上极为他人着想。

「莫非你打算单身启程吗？」

艾鲁多亚
引导雷纳德等人的谜之剑士

不单剑术，魔法也很擅长的老剑士。少言寡语，时常露出锐利的眼神充满力量，令人感觉不到他的衰老。来历与旅行的目的等连同行的雷纳德等人也未曾表明。



「为了不会后悔而战吧」

尤莉
暗恋着雷纳德的青梅竹马

生活在帕摩村的18岁快活女孩。暗地里对雷纳德抱有一丝爱慕。最初对雷纳德投身战斗持反对意见，但一心想要为他做些什么，最终还是决定与雷纳德共同参战。



↑骑士的契约者们，前作的雷纳德与白骑士、凯撒与龙骑士相契约，本作中月姬将作为新骑士登场哦！

命运指引下同伴再集结！

尽管人类的身形也能战斗，可面对强敌时则有必要变身为骑士。大幅提高战斗力的同时能带来充满魄力的战斗。接下来为您介绍战斗中不用积攒动作槽也能使用的骑士专用新技能。虽次数有限，但能够看准时机灵活使用的话将使战局更为有利。



↑要塞防御：替周围的同伴吸收攻击，注意若防御壁耐久为零后骑士将成为跪地状态。



↑回合破击：击中蓄力中的敌人可解除其蓄力状态并使其姿势崩溃。但要注意有的敌人能防御此类攻击。



↑高举右臂，放出黄金色光芒的白骑士。这也是新技能之一？

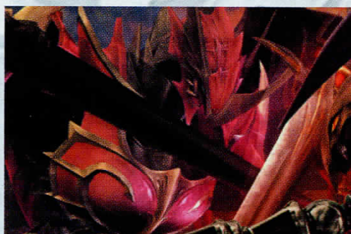


←契约者使用名为方舟的神器便可以变为骑士，传说共有5位骑士的存在。

变身巨大甲胄骑士 华丽与魄力的战斗！



→展开双翅，翱翔于天空的龙骑士。其契约者是雷纳德的同伴，自由都市古里德的年轻领主——凯撒。



手握长枪的龙骑士，摆好架势，一副临战状态。传说受到龙之力量加护的龙骑士具有与白骑士一番不同的威严。前作二人曾一同面对谜之集团瓦扎德。

→龙骑士与黑骑士的激突。枪剑之间火花四射。成为帝国总帅的格拉塞尔将依然与黑骑士一同阻挡在众人面前。

神骑士间的战斗 神器与神器的碰撞！

龙骑士

寄宿着龙之力量的神骑士。传说长久以来受到龙的守护。战斗时挥舞手中自在变化的长枪压倒敌人。可以靠背后一对巨大翅膀翱翔于苍空是他最大的特征。

白骑士物语再续新篇章 光明与黑暗之觉醒！

本作将依然延续前作的战斗系统，人类状态可使用的武器有单手剑、双手剑、双手斧、枪、弓和杖六个种类，而魔法分为精灵魔法与神圣魔法。而各种武器与魔法具有不同的属性，配合各种属性的技能攻击敌人的弱点，并且有效利用连击，效率的击破敌人。与前作相比，本作增加多种实用的技能。新的武器固有技能的登场，将使战斗中的应对变得更加丰富而深奥，使玩家能更充分享受分别使用多种武器的战术性乐趣。

新增多种武器技能 使战斗更充实



←双手武器技能“光束刃”的冲刺攻击，瞬时接近敌人。



→使用枪技能“反击枪”后举盾呈防御状态，这时受到敌人攻击后随即进行反击。



←单手剑技能“双刀架势”可进入双刀流状态，强化攻击并改变攻击动作。

白骑士

17年前发现于教条圣堂，此后一直被保管在王国的地下宝物库中，因某事件为契机雷纳德成为其契约者。身披白铠，使用凌厉的剑技与大盾进行战斗。对于雷纳德来说，变身为白骑士似乎会对他的身体产生某种负担，而这是否是由于他身心的不够成熟尚且未知。

《超级街霸4》制作人小野大谈策划热情与“24小时街霸计划”

CAPCOM公司于4月28日在PS3和Xbox360平台上发售了《街霸4》的续作《超级街霸4》，本作追加了10个新角色和新系统等要素。

本篇访谈分为制作人小野义德先生实机体验和具体访谈两个部分。实机体验部分使用的是链接外网的Xbox360版《超级街霸4》。控制器则用Mad Catz制的“超级街霸4 锦标赛版街机格斗摇杆 for Xbox 360”，共有黑白两版，价格均在人民币千元以上。



街霸中的新人物——哈康(Hakan)&茱莉(Julie)

——哈康是用什么方式战斗的呢?

小野 哈康往身上泼油能提高攻击力和防御力，战斗间隙最好马上泼油。中距离可发起地面冲击攻击。近距离则可使用→+弱脚跳起扑杀对方。弱脚的操作时限较宽，所以很好发招。在官方的宣传视频5里用的是超必杀Ⅱ涂油擒摔（オイルコンビネ ションホ ルド）。按↓↓↓+三脚即可发出。

——那茱莉的战斗方式呢?

小野 茱莉按住键后松手即可发招。受到攻击的时候，按特定的组合键即可跳开或者贴近敌人以避免重伤。茱莉是新手和技巧型玩家都适用的角色。哈康基本上是面向技术型玩家的。没有玩过《街霸4》的玩家估计会有一定的上手难度（笑）。

《超级街霸4》中优化后的Ⅲ和ZERO的人物

——真琴（まこと）和息吹（いぶき）让人怀念!

小野 说不上怀念吧（笑）。因为这次很想开拓美国市场，所以我很烦恼是否要在《超级街霸4》中加入在美国知名度不高的《街霸3》的人物。

——真琴的经典台词“チェスト！”还保留着呢!

小野 真琴这个角色在配音上还大费周章了一番呢。因为是十几年前的事情了，所以就算请当时的声优来，声音也会有微妙的变化。但是能够表现这种土佐方言的人只有津村老师，所以只能请她来了。

——追加《街霸3》和《街霸ZERO》人物难度大吗?

小野 从视觉角度上来说，虽然在4的测试期间稍微有点费力，不过试玩的时候大家都说效果不错。

——由于系统改进，操作感和战斗方式稍有改变吧。

小野 如果是玩过《街霸3》的玩家，在普通攻击方面应该不会感到不适，但blocking取代了跳跃，这一点跟《街霸3》有所不同。不过这部分玩家大可放心，比如真琴，《街霸3》和《超级街霸4》中的上手难度都一样较低（笑）。而且现在还有很多玩家还在玩《街霸3》，所以尽量把《超级街霸4》设计成让他们也能立刻上手，但又不会和《街霸3》太相似。

——街霸中使用同一角色就能降低难度吧?

小野 虽然说是系列，但每部游戏都是独立的作品。能够发现每代的区别，才是真正热爱格斗类游戏的玩家。如果只是一味厮杀，减少对方的血槽，那基本就是Ⅱ代的玩家。

《超级街霸4》的格斗游戏玩家养成计划

——《超级街霸4》中的超必杀设计和气槽的设计和《街霸3》相近呢。

小野 《街霸3》超必杀设计的威力过于强大，这次做了改进，并且可以按照玩家的喜好来选择超必杀。比如茱莉，超必杀有“回旋断界落”和“风水引擎”两种。对付积极进攻的对手时可用连击加超必杀1，防守型对手的话就用超必杀2。如果说《街霸4》是入门级的话，《超级街 霸4》倾向于培养中下级玩家。

——意思是想培养格斗类游戏的玩家吗?

小野 要是真能那样就谢天谢地了。街霸中的人物20年来一直是最强的，这种骄傲感是我的精神财富。希望通过这些角色不让格斗类游戏没落，并带更多的玩家进入这个圈子。有的玩家会说“《街霸3》最棒！”。因为我们制作《街霸3》的时候就是奔着冠军头衔去的，所以这也是我们意料之中的。《街霸2》、《街霸4》比任何格斗游戏都好上手。说到游戏中的连击就会提到ARC SYSTEM WORKS制作的格斗类游戏，本作比《VR战士》、《铁拳》在这方面的时限要求更严格。但我认为这个游戏不会被新手拒之门外。

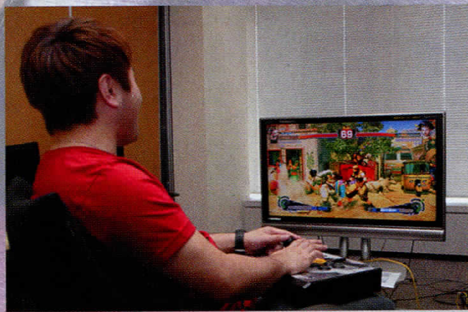
——玩家一般大多是选择较强的角色，而在街霸系列里，玩家则是选择更有“爱”的角色呢。

小野 固然选择较强的角色是理所当然的，但是对于这种老游戏，很多玩家都有自己固定喜欢的角色。我很荣幸这些角色能被钟爱他们的玩家坚持使用着。

在线模式上的“24小时街霸计划”

——下面请谈一下队战模式吧。

小野 在队战模式中，不管是你的朋友不在线，还是大半夜，系统都会自动为你搜索组队伙伴。当然你可以和固定的伙伴组队联网搜索对战对手。还可以打开语音聊天功能。全世界范围如果卖不到10万套对战就困难了，但应该没问题（笑）。



——队战模式是几人啊?

小野 最多可以4对4。使用个人模式可以1对7。按玩家的点数来搜索对手。

——联网模式下大概有多少的延迟?

小野 画面上能看出延迟，但肯定控制在玩家不会介意的程度上。不过队战的时候因为是趁战斗间隙传送数据，所以观战的人能感觉出延迟。虽然对正在战斗的双方没有什么影响，但比赛中欢呼声会有延迟（笑）。

——每场比赛都能更换角色吗?

小野 不光是角色能更换，连超必杀都可以重新选择。

——如果在比赛中有人断网了怎么办?

小野 只要比赛中还有一个人在线，队战就会持续。而且玩家在观战的时候，按下BACK/SELECT键就可以录下对战，事后在重放频道（リプレイチャンネル）中可以反复观看。比赛中任何时间都可以录制，就算是比赛即将结束的时候按下按键，系统也会把完整的比赛过程录制下来。比赛实况共可以保存150个左右。因为这个是保存在内存上，所以跟玩家硬盘大小无关。如果无论如何都想多保存几个，就只能增加账户了。

——重放录制的是对战时的指令输入吗?

小野 是的。保存输入的指令，在重放的时候只是按照指令进行动作而已。

——循环战（エンドレスバトル）是什么样的模式?

小野 大概就是接龙式的感觉。连胜的人可以连续比赛，而战败的人就会被排到列队尾端等待比赛。这个模式最多可以8人对抗。网战部分Xbox360和PS3基本没什么区别。如果能超越平台界限就最理想的了（笑）。

——“24小时街霸计划”呢?

小野 根据玩家要求加载各种网战模式。这些模式下的保存录像，不但可以自己观赏，还能与朋友分享。还可以



将自己的打斗过程录制下来。这些录像可在全世界范围通信传送，这就是“24小时街霸计划”。

——能够看到别人的对决还是挺有趣的。

小野 关于如何选择玩家上传的重放片段，是挺费心思的事情。如果选的都是不怎么厉害的，肯定不行。最后决定用连胜数来判定是否可以上传播放。

——在重放频道里的ORIGIN、MY LIST都是什么啊?

小野 ORIGIN是自动搜索并播放《街霸2》人物的对战视频功能。如果有想要的重放录像，只要在观看的时候按下BACK/SELECT就可以保存到自己机子里。MY LIST是用来浏览本地硬盘中保存的录像的。

——在重放模式下可以看到输入的指令呢。

小野 可以看到输入的指令、攻击的各种招式、必杀等。网战中虽然了解对方的套路，但看重放的时候，可以看到对方是如何发招的（笑）。对研究招数非常有用。

——在重放录像部分下了很大功夫啊。

小野 重放的功能从某种意义上来说，比队战、循环战等模式更得到重视。正因为有了这个，玩家们才更想加入网战。而且希望这个功能能够跟动画播放类的网站媲美。让玩家研究这些内容，提升自己的功力。

GOD OF WAR
GHOST OF SPARTA

PS Portable PSP	本刊译名：战神·斯巴达幽灵		2010年内	
	动作冒险	SCEA	价格未定	美版
	UMD	1人	记忆容量未定	审查预定

PS3上的《战神3》号称是系列完结篇，不过正如所有人想象的那样，克里托斯和他的故事绝不会就此完结。5月4日，SCEA正式发布了PSP游戏《战神：斯巴达幽灵》（God of War：Ghost of Sparta）的开发消息，预定将于年内发售！

本作的开发商是制作了PSP版前作《战神·奥林匹斯之链》的Ready At Dawn Studios，由其开发的前作质量非常杰出，并且获得了很高的评价。不过08年奥林匹斯之链发售后不久，该制作室曾经公开将所有PSP开发机退还给了索尼，并声称准备转型投入家用机游戏的开发。当时曾经宣布了两款秘密开发项目的代号，分别是"R6"和"R8"。不过从这次的表现来看，或许是这两年的全球经济危机使得RAD工作室管理层决定稳妥起见，再次拾起了PSP这个开发平台。由他们负责开发的话，本作的素质就绝对有保证了。

此外，SCEA的圣莫尼卡制作组也将辅助游戏的开发。SCEA宣称本作将再次打破PSP的画面表现的极限，包括更高解析度的背景、更宏大的场景，游戏内容比PSP前作增加25%，大幅改进武器系统以及全新的技能！ □文/北斗



→大家会在本作中看到那些熟悉的、能够定义战神系列的内容，同时开发组也进行了大胆的扬弃，将会带来新的战神！



全新的战神 人性化的一面

←开发商有意让本作与战神3进行联动，但目前尚无结果。



→RAD的战神和圣莫尼卡的战神最大的区别在于，会加入更多展现角色个性的场景，在故事中表达更多的感情一面。

战神系列新作确认登陆PSP！讲述克里托斯当战神的故事！

本作发生在战神1代和2代之间，讲述了克里托斯成为战神那段时间的故事。为了打破噩梦和诅咒的困扰，他必须直面自己黑暗的过去。本作将首次完整讲述克里托斯纹身、疤痕和家庭的由来。

——Ready at Dawn的创始人，前暴雪资深设计师Ru Weerasuriya和游戏主管Dana Jan接受了采访，他们同时也是PSP版前作《战神·奥林匹斯之链》的执行制作人。

——这个项目是什么时候开始的？奥林匹斯之链开发完成后吗？

Ru 不，那时我们因为退还了PSP开发机而走了一小段弯路（笑），你也许不信，大概是2008年9月开始的。

——这么说，开发周期大概是两年？

Ru 是的，不过比你说的时间要短一些。

——你们最想加入的新东西是什么？

Dana 我们最想回归也是大家都在说的一项内容是：比PSP前作更大、更丰富的游戏体验！某些方面我们想做得更好，在我们完成前作后，我们将还有改善空间的内容列了一个很长的清单，并且——讨论："改善这些内容究竟有多大可能？"有些内容或许很难成真——因为明显受限于开发时间和硬件机能等原因。但老实说，这份清单上仍然有大量的内容我们实际上可以完善并做到它，这款游戏可以更宏大、更卓越也更精致，而且很多大家期待的内容，或许都会出现在这部游戏里面。

——前作奥林匹斯之链中曾经删除过不少内容，那么……

Dana 游戏开发到最后总是一个做减法的过程，当然，有很多点子和创意，不管是有意识的还是无意识的，都在这部作品中重新回归。比如我们在处理本作的一些角色时，就采取了与之前不同的方式，在动作和背景场景设计方面也有很多不同，我们会不由自主地说："这样看起来更酷，我们为什么不这么做？"甚至游戏的整个区域和关卡……当然，我们现在不能过多地谈论这些内容，但是这部游戏的确蕴含了大量的可能性。

——新闻稿中提到圣莫尼卡制作组协助开发，他们具体扮演什么样的角色？

Ru 实际上，目前他们只是扮演一个小角色，最棒的事情是，我们双方彼此了解和信任，在一起工作很开心，对于由他们创造的这款伟大的系列，我们保持高度的敬意，但在这个项目上，我们有按照自己方式行事的充分自由。客观地说，正是因为PSP前作取得的惊人的成功，让我们在今天获得了难以想象的自由开发权限……我们现在同Stig Asmussen（战神3开发主管）的关系和当年与Cory Barlog（战神2创意主管）时一样，我们相处很融洽，他会给我们很多探索的自由。

Dana 我们双方提出各自的看法，最有趣的是能与战神3很好地联系在了一起。

——你们目前的制作组是否与当年的奥林匹斯之链相同？

Ru 没错，是同一个开发团队。Ready at Dawn有两个开发团队，但并非两个完整的开发组，实际上，一个是完整的，另一个算是尚处于原型阶段的小团队。

最终发售日决定7月29号 崭新登场！

戦国BASARA3

万众期待的人气动作游戏系列全新力作，声势更为浩大的《战国basara3》最终决定在2010年7月29日发售。故事由织田信长与丰臣秀吉活跃的安土桃山时代，一路来到乱世终结的关原之战。明智光秀于本能寺之变迫使织田信长自杀，而后丰臣秀吉取代信长凭借压倒性的军事实力瞬间将恐怖之风席卷全日本，进而企图征服世界，但遭到家臣德川家康极力反对，后秀吉去世，矢志为秀吉复仇的石田三成与一心统一天下的德川家康将展开天下争霸的大战。□文/翅膀



「我·羽州之狐！聪明厉害的老狐狸就是我」

勿栓跳跃

最上义光

武器：指挥刀 声：白鸟哲

最上家的领主，自诩为羽州探题、羽州之狐。为了称霸日本东北部而酝酿着奸计。无论做什么事都喜欢讲究场面，但往往虎头蛇尾，到最后草草收场。人如其面，喜欢虚张声势。



跳跃攻击高空对决

与德川家家的对决显得更具颜色冲击力，跳起后的高空对决将战国basara爽快的攻击发挥的淋漓尽致。

↑攻击时一定要占得先机，很多时候进攻就是防守，

→，一动不动的对战，两人的静止状态像是暗斗？

「冲啊！现在正是光复北条家荣耀的时刻」

老成刚毅

北条氏政

武器：北条荣耀枪 声：宫泽正

满心怀揣光复北条氏荣耀的北条家领主，一心想尝到哪怕只一次也好的胜利滋味，因而在关系到天下大势的会战开战之前加入了东军。在小田原会战中临危，幸得黑田官兵卫相救，从此两人结下深厚友谊。



燃烧的火枪 枪与火的共荣

←燃烧的利家三又枪把德川家康远远击飞，攻击到关键的时刻，这样的画面表现一定能让大家更能体会游戏的爽快。

↓老当益壮的北条氏政的身姿也是十分威武，巨大的北条枪更像是三股叉。

贤才瞬丽

阿松

武器：剃刀 声：甲斐田裕子

阿松，前田利家的妻子。天下二分之战前，全力支撑着要被迫做出苦恼决断的前田利家。擅长剃刀和料理。最终做为人质囚禁于东军。



「即使饿肚子，也要想方设法战斗下去！」

豪放磊落

前田利家

武器：三又枪 声：坪井智浩

前田家的领主，对于妻子阿松做的饭，无论什么都非常的喜欢。表里如一，被部下亲切的称为"我们先生"。在织田军突然灭亡后到现在，一直保持着中立的姿态。是前田庆次的叔父。



←↑利家与松站在一起总是给人一种美好的感觉，操纵动物参加战斗，让野性的呼唤燃烧在战场之上，场面更加华丽。

操作动物攻击 利家与松无敌

PS3 / Wii	本刊译名：战国BASARA 3		2010年7月29日
动作	CAPCOM	价格未定	日版
蓝光/DVD	1~2人	记忆卡容量未定	12岁以上

穿越悠久的时空与英雄并肩作战



PS Portable PSP	本刊译名：幻想传说 换装迷宫X		2010年发售预定	
	角色扮演	NBGI	价格未定	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

本作是人气RPG《幻想传说》系列的最新作。这一次为大家带来的是《幻想传说换装迷宫X》之中新增加的三名角色，以及与他们相关的故事。此外还要公开新系统的相关情报，还有主角迪奥与梅尔可进行的多种“换装”形态哦！ □文/翅膀



↑房子前的主角们。像是在回忆着曾经的生活，不知不觉，一年半就过去了……

全程语音引人入胜的剧情



旅行的意志准备好就出发



↑画中的主角迪奥和梅尔正在商量着旅行的事，为了成为真正的“换装士”，决定收拾行装，向着未知的未来出发。

超级进化的战斗步调 高潮迭起的剧情

主角迪奥与梅尔是通过穿着不同的服装，运用各式各样职业能力的“换装士”。两人为了帮助别人而展开旅程，在路程中被怪物攻击时，搭救名为“库鲁鲁”的不可思议生物……

新系统下的战斗





→在作战中，要更多的注意角色间的配合和连击系统的达成



↑在EBG槽累积到100%的时候会进入Over Brave状态，画面进入全赤色。

华丽的空中连击系统



←在本作中，招数都可以衍生出一般，捞击还有叩击这三种。

→本作的XAR-LMBS可以构成华丽的空中连击，比起前作更加爽快。

奥华子来演唱主题曲

演唱本作主题曲《玻璃之花》的是让人印象深刻的电子琴歌手兼音乐人奥华子。她说，“我试着唱出的，是一种跨越心中的不安与过去的悲伤”。她那透明的歌声与温柔的音色会引领玩家进入本作的世界。



←当一个人遇见了真正无可取代的事物时，就能坚强的生活下去。

「传说中的英雄陆续登场，各具特色的3个人物」

克雷斯·亚尔贝因
传说中的英雄剑士

被人们视为英雄的剑士，心中怀抱着“真正的正义到底是什么”的烦恼，而苦于人们对自己的崇拜。

亚切·克莱茵
永远年轻的半身妖精

长命的半妖精魔女，也是传说中的英雄之一。如果对着她所给的画专心灌注意念的话，就可以回到过去的世界中去。

敏特·亚德涅特
美丽的白衣天使

努力从事着治疗众人的工作，被人们称为“神子”的魔法师。对于只能治疗身体伤害，却无法挽救心灵感到无奈。

库鲁鲁
被搭救的迷之绿色生物

主角在寻找受困人的途中，从街道的魔物手中搭救的迷之绿色生物。根据其叫声，主角给它取名为“库鲁鲁”。

《最终幻想XIV》的现在与未来 开发者透露测试详情&将来规划

α测试的开始预示了《最终幻想14 online》（以下简称为《FF14》）在不久的将来就会浮出水面，这是一款MMORPG游戏。本篇中，制作人田中弘道和监督河本信昭就游戏的开发和目前为止的测试结果发表了自己的看法。

全球线上人数暴多！

——作为全球瞩目的MMORPG游戏，《FF14》的α测试采取了限制人数的方式，目前进行分区测试，不知道具体测试情况如何？

田中 目前在日本、北美、欧洲三个地区进行了4个小时的测试，尽管测试时间互相错开，仍然有人数过多导致服务器不稳定的现象。这部分肯定是将来我们需要改进的重点。

——各地都非常火爆啊！

田中 由于在日本参加测试的玩家，我们都是从《FF11》FANS里挑选出来的，所以连线率惊人得高。不过在北美和欧洲的测试玩家大概只有50%的连线率。4月15日改版中，我们延长了等待时间，也增加了等待人数的显示功能。

河本 虽然这么做还是导致服务器塞车，但是玩家们还是提供了很多好的意见和建议给我们。真的非常感谢大家的支持和鼓励啊！

玩家的建议最大！

——在玩家们所提供的意见和建议中，有什么让二位最为在意的吗？

河本 在α测试中，我们最想确认的是基本操作的动作方面的问题，正如我们所估计的，玩家提供了很多这方面的意见和建议。我们有那种“果然这里会出问题”的感慨。由于这次测试版本中并没有提供教程模式，所以也有很多让玩家摸不着头脑的操作，这些都将是我们将来需要改进的部分。



田中 各地的反映情况很有地域特征，日本地区所提交的建议只有5000件，而欧洲和北美是这个数字的3、4倍呢！而且北美地区的玩家们还有很多人提供的不仅仅是改进建议，还有很多创意点子，非常积极。相对来说，日本的玩家较为保守和客气。

——测试过程是否也有开发人员参与呢？

河本 我们都很想参与测试，但是为了控制服务器的速度，所以有所限制。怕大家都进去的话，光开发人员就让服务器承受不了了。

田中 不过我在测试开始前就坐在PC前摩拳擦掌了（笑）。事先抢注了一个用户名，就怕到时候玩家太多，轮不上我进入游戏了（笑）。

——是吗？那您是公开身份参加游戏测试的吗？其他玩家能立刻认出您吗？

田中 我用的就是本名的罗马字“Azagba Tanaka”，所以辨识度非常高。不过我可不仅仅是贪玩，其实是以开发团队代表的身份去观察游戏情况的，这可是工作的一部分啊（笑）。

——哈哈！那么玩家提供建议这种模式，会在整个测试过程中都存在吗？

河本 是的，不仅是测试中，就算游戏正式发售了，仍然会提供提交建议的方式。自己的错误还是要别人来发现，开发人员是很需要玩家来挑刺儿的。这样游戏才能越做越好，MMO游戏就是无止尽的更改完善，和其他游戏不同，有无限的改进空间。

——看来工作没有截止的那一天啊！

河本 是啊，不过也证明游戏一直受到玩家们的喜欢嘛（笑）！所以再怎么辛苦都觉得是值得的。

将来的测试会扩展到全球！

——那么接下来的计划是怎么样的呢？

田中 现在首先要一点点延长测试时间、扩大测试的规模，一周进行3次测试是目前的目标。

河本 当然目前更主要的目标就是让服务器能够稳定，承载更多的玩家，让玩家们能够顺畅地进行游戏啦。

田中 对，之后我们会延长测试时间，等到能够24小时进行测试了，就会扩大测试的范围。

——也就是说，到时候玩家们登陆的不再是区域的服务器，而是全球的服务器咯？

田中 是的。但一切还是要看进度来决定。

——既然叫α测试，肯定将来也有β测试吧？分段进行？

河本 开发团队准备了两套游戏模式，等这一阶段的测试结束，可能会删除现有资料，进行β测试。不过也要等修改得差不多了才会往下进行。



游戏的完成度还很低？

——游戏整体来说完成了百分之多少呢？

田中 很难说出具体的数字啊。基本画面已经完成了，今后主要是程序方面的调整。但是我们还有很多想要大幅度改善的地方，比如罗明萨（**リムサ・ロシンサ**）城市的采光之类的。如果硬要说百分比，目前游戏已经开发了5年，剩下的时间只有10%了，可是在这有限的时间里，我们还要制作差不多50%以上的东西。可以说还有非常多的工作需要做。

河本 骨干的部分虽然基本算是完成了，但是整个世界需要重新“上妆”。想要调整的部分，比如说明方面、系统关联部分、玩家界面、任务的数量等等。虽然已经开始了α测试，但是考虑到角色的成长、世界的拓展度等，从游戏的丰富度来看，我们可能目前只完成了10%呢。

——还有不少呢！

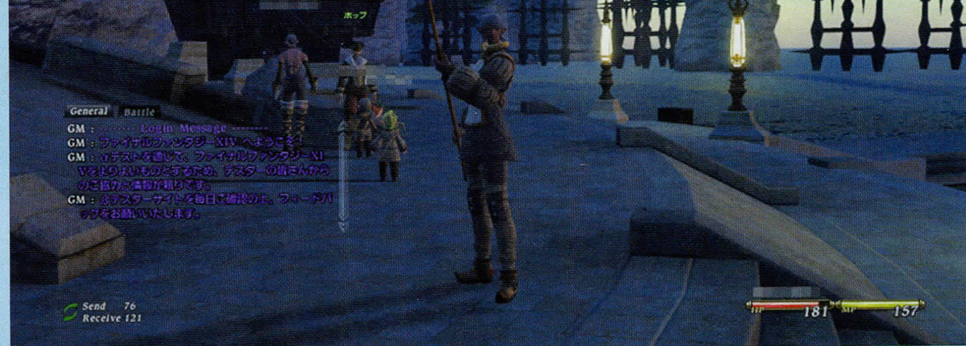
田中 是啊，工作如山多啊！根本没有时间感慨游戏已经进入测试阶段，成就感还没完全形成呢！

——目前是PC版的开发和测试，PS3版本的制作呢？

田中 目前也在紧锣密鼓的进行中，我对PS3版本很有信心。我们希望可以两个版本同时开通。

——听两位这么介绍，真的非常让人期待啊！

田中・河本 全球的玩家们，请拭目以待吧！我们相信这款游戏会让大家喜欢的！



僵尸的命运开始有了转机？或许只是又一场屠杀

斯特西

作为僵尸权利组织的头目，一直致力于僵尸生存权利的争取，年仅20岁的她幻想着能有一天政府能够正式接纳僵尸的存在。

↓在《勇闯尸城2》中将会有诸多的小游戏供大家消遣，在杀惯了僵尸的间隙，也不失是一种放松。



↑还有音乐的加入？难道是类似吉他英雄似的小游戏？或者是夜总会里的片段，令人期待的画面对于现在的我们还属未知。

泰隆·金

喜欢制造恐怖的夸夸奇谈的人，对于他来说，杀死僵尸只是一场游戏，而且他愿意为此付出金钱来维持这场游戏的继续。

钢铁战士查克突现 在僵尸之城持续暴力

作为本作的主角查克，在僵尸的空间里自由闯荡，有着令人欣羡的武艺和身段，超灵活的身体让他在危险的境遇中进退自如。



更多新鲜的要素叠加 更多暴力的场面

↑英雄无敌，查克面对前后夹击的敌人还是一脸的泰然自若。

←手持各种道具的人们正在屠杀僵尸，不知什么时候僵尸也成了怜悯的对象。

凯蒂·格林尼

查克的妹妹，在目睹母亲的去世后依然坚强的面对着残酷的生活。深爱着父亲，一直牵挂着父亲的安危。

DEADRISING 2

僵尸可怜屠杀的乐趣全面升级

Capcom正式公布了《勇闯尸城2（Dead Rising 2）》的相关信息，同时放出了几张相当不错的实际游戏画面。与前作的独占不同，本作将同时对应X360、PS3和PC三大平台。

Capcom官方保证，作为系列续作，《勇闯尸城2》将把“尽情屠杀成百上千的丧尸的乐趣提升到一个新的层次”，游戏的背景转移到了游戏业向来情有独钟的赌城拉斯维加斯，主人公也被随之更换，但玩家将因此获得更多更有趣的与丧尸战斗的手段。据悉，《勇闯尸城2》的故事背景被设定在科罗拉多州Willamette市丧尸暴走事件之后的几年，不幸的是，瘟疫的散播并没有得到有效的控制，不久全美国都成了丧尸肆虐的人间地狱，所以续作的故事是发生在另外一个遭丧尸袭击的城市。

《勇闯尸城2》将由Capcom与加拿大的Blue Castle工作室合作开发，另外《勇闯尸城》原作制作团队中的几名主要成员也会参与，这其中包括前作的制作人稻船敬二。Capcom官方保证有关《勇闯尸城2》的更多详细情报将在最近一段时间内陆续公开，我们现在能做的只有耐心的等待。 □文/翅膀

斯卡泰

泰隆的两个妹妹，双胞胎姐妹，有着迷人的眼神和动人的身姿，对于花钱来欣赏游戏的顾客们经常施以嘲讽。

↑比赛喝啤酒？有酒喝可真是好，僵尸杀累了，喝杯啤酒休息一下。

PS3 / X360	本刊译名：勇闯尸城2		发售日未定
动作冒险	Capcom	价格未定	美版
蓝光/DVD	1-2人	720p	审查预定

OKAMI DEN

前作天照大神所夺回的和平 又一次面临邪恶妖气的危险

NINTENDO DS NDS	本刊译名：大神传 小小太阳		2011年
水墨画笔动作	CAPCOM	价格未定	欧/美版
卡带	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

2006年由四叶草工作室开发的PS2游戏《大神》，以清新的水墨风格与通过画笔控制的神力——"笔调"进行解谜、战斗的新颖设计赢得了"日本游戏大奖2007"的优秀奖。此后经过Wii的移植，去年9月又公布了NDS上续作《大神传 小小太阳》的制作计划。而最近CAPCOM召开的Captivate 2010 发布会上则公布了欧美版的制作消息，预计将在2011年发售。日版的发售日为2010年。□文/翅膀

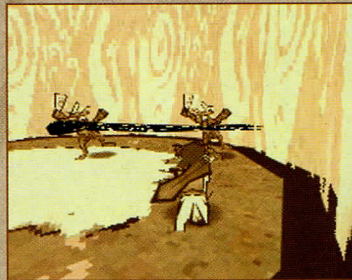


←↑新的主角小大神与它的伙伴国主，还有新老笔神将带来怎样的故事呢？

经过前作的冒险后又过了几个月，本应已经恢复和平的中津国又面临了新的威胁，新的小大神再次降临凡间。这次迎接它的将是怎样的冒险呢。在新的村落"药师村"里想必它也会遇到很多新的伙伴。而上一作神木村的老朋友一寸、素盏鸣和花神撒哭亚也会登场哦。



↑从电视到DS屏幕的缩小，想必对画质会有所影响，不过其清新的水墨风格依然存在，这将是不会改变的。

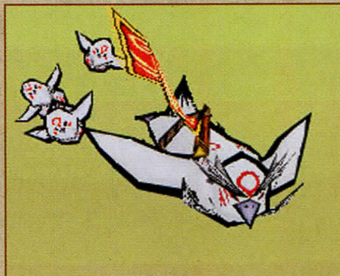


主角为可爱的小大神

←利用DS触摸屏功能实现笔调的操作，前作中熟识的一闪、开花依然延续，为解谜提供帮助。

→继承上作爽快的战斗模式，小大神发起物理攻击和笔调同时分别攻击敌人。

清新的水墨风格





←本作新增加的笔神，貌似是一只带着孩子的雄鹰，不知它将拥有怎样的笔调能力呢？

TOY STORY 3

PS3 / X360 / PSP	本刊译名：玩具总动员 3		2010年6月15日
故事冒险	Disney	价格未定	美版
DVD/蓝光/UMD/卡带	1人	480p	审查预定

由皮克斯和迪斯尼联合制作的3D动画电影《玩具总动员3》即将上映，同名游戏也准备在电影上映时抢一杯羹。这款由开发了《闪电狗》等迪斯尼旗下电影作品改编游戏的Avalanche Software开发的游戏版《玩具总动员3》将推出包括PS3、Xbox360、Wii、PSP和NDS在内的多个版本。

《玩具总动员3》讲述的是小男孩安迪已经长大成人，即将离家开始大学生活。无奈之下，这一箱子玩具只能被捐献给一家托儿所，玩具们新的冒险之旅即将开始，除了人类小朋友的蹂躏外，新的友谊与未知的阴谋也在当中悄悄的展开。但当玩具们得知小主人想要找回他们时，漫漫回家路，冒险才真正的开始，一无所知的未来，前方等待他们的又将是什么呢？□文/翅膀



随着玩具们的主人离家上大学，玩具们不得不面临被束之高阁的命运。巴斯光年因为一系列的故障问题被召回台湾，在得知关于产品召回的后果后，房间里的所有玩具们在牛仔伍迪的领导下，开始了拯救巴斯光年的冒险之旅。

还原的电影画面



→画中的两位像是在讨论回家之路，却不知前方的危险……

本次宣传展示了由玩家自己构建场景的玩法特征，你可以探索和创造，去体验玩具伙伴们的多彩生活。

丰富多彩的剧情





↑→游戏中的对话部分，在游戏的对话中，新增加的角色也会悉数登场。

丰富的剧情能让你完全回忆起童年的时光。据制作者说，本作将会是给大家带来震撼的一款大作。



童年的种种美好 一部作品一网打尽

采访《奇异鸟艾薇?》开发者

——游戏制作人 中裕司 谈“藤条牵引式动作游戏”的魅力

2010年4月22日发售的跨平台2D休闲动作游戏《奇异鸟艾薇？》。游戏中玩家只需使用Wii遥控器或DS的触摸功能在画面中操作藤条来为本游戏的主角——一只尚未完全出壳的雏鸟・艾薇引路，在各个关卡中躲避敌人与障碍的同时收集地图中的羽毛最后到达终点，为其找到妈妈。今天就为大家请到了本游戏制作人——中裕司先生来为大家介绍本游戏的开发历程与其魅力所在。

——请您介绍一下本作的开发经过好吗？

中裕司 本作最初是年轻的社员为Wii开发的游戏程序。从试作版开始效果就非常不错，具有很强的延展性。只要接触过Wii的玩家都应该有所感触，目前发售的各种Wii游戏，其细致的体感操控性总不免差强人意。而且长时间开发游戏的人们也都有一种共识，游戏要求玩家进行细致的操作时容易使其持续紧张，造成游戏难度增加。而我们尝试运行了一下试作版的程序，发现线的操作控制相当自如，熟练之后能够做的以很快的速度进行控制，体感操作意外的很简单，习惯后仅靠手腕的转动即可随心所欲的进行操作。这正是本作最大的特征。

在Wii版基本完成的时候，我们着手尝试做了下手机版和DS版，意外的发现触摸笔也很适合与这个游戏。

——最初完成Wii版用了多长时间呢？

中裕司 从开始创意到Wii版大概成形用了有几个月吧。在那之后进行各项调整和加入多人模式用的时间就比较长了，结果开发一直持续到了今年。

——无论本作还是之前为SEGA开发的《Let's TAP》，PROPE作品与其他公司相比在操作感上总是别出心裁，果然还是因为您是以“创新”为出发点在制作游戏的吗？

中裕司 与其说是想要创新，不如说我身为游戏制作人，为大家不断提供新鲜东西才是我的使命才对。现在的游戏业界处于一种不得不持续制造同样东西的大环境，但是如果有挑战新创意的可能性，那么我便乐于去为之挑战。毕竟现在是一个难以创新的时代，而正因为如此创新才更是难能可贵的不是吗？

——本作目前在Wii和DS上发售了，是否也有向其他平台上移植的计划呢？

中裕司 其实其他机种也有考虑过，不过很意外感觉并没有合适的呢。虽然想过PS3版和Xbox360版的也能开发出来就好了，可是能否做出那种操作感则很成问题。PS3的体感控制器或许可行，但是它更多的是捕捉玩家的操作，而在画面上的反应则比较差感觉会很困难。而iPhone的话它的触控版是静电式的因此无法使用触笔，直接用手指操作的话长时间摩擦会很难受，总之目前还是只有Wii和DS。今后若有新的主机问世的时候，说不定会推出同样操作感进化后的新作。不过难得是新机种，更想在上面开发具有更新创意的新游戏呢。

——根据对游戏的熟悉程度不同拥有不同的游戏方式，这种情况在您开发的游戏中很常见呢。

中裕司 确实如此。我在制作动作游戏的时候会特别注重这一点。《Let's TAP》也是一样，在开发的途中随着对游戏的不断熟悉也会出现不少新的想法，而我们则其延伸最终成形。实际上本作原计划是在去年发售的，为此特意和NBGI方面商量，争取了更多深化研究的时间。

——本作的开发时间延长，相信对于难度调整消耗的时间是很大的原因。这种因对游戏的熟悉程度造成的玩家间游戏水平的差异，您对这方面的平衡性调整是怎么做的呢？

中裕司 总之要亲自玩一下，不实际操作有些事情是弄不明白的。抛开先入为主的观念先去试着玩，通过反复的游戏找到应该调整的方向，然后再投入到游戏制作当中去，我是这么认为的。平衡性真的是很复杂的一部分，正因为本作在这方面花费了相当多的时间，我认为最后调整得相当细致了。

——能在调整中花费相当时间，在当今的形势下还是很难得的呢。

中裕司 本作“细水长流”式的开发体制从结果来看还是相当正确的。Wii版完成后，进行DS版开发的那段时间正好用来进行Wii版的调整。而DS版完成时，与Wii版相比其中增加了些东西，后来手忙脚乱地又试着把它们加入到Wii版中去（笑）。因此DS版有些比Wii要人性化地方，不过大体上还是一样。

——开发时间长的话，设计人员的游戏经验也会相应增长，容易无意间提高游戏的难度不是吗？这种时候回复初心会是很难的吧？

中裕司 在游戏设计完成后加入了竞速模式和奖牌系统我觉得是不错的。正因为积累了一定的经验才最终做出这样的结果，很多地方已经超越的最初想象的模式了。像这样能够做出新感觉的动作游戏我觉得是很幸运的，如今能够实现挑战创新的作品实在很少。希望能够创造不错的销售额吧。虽然我也认为当今时代愿意跟随创新步伐的人们其实并不多。

在网上看到了玩家的各种评价，有的人说“已经对游戏界绝望了”，我认为事实并不是这样。只要我们游戏制作人都来进行新的尝试，一定能把游戏界搞得更好。

——据说竞速模式和本篇游戏具有完全不同的游戏感觉呢？

中裕司 其实本作并不是追求速度的游戏。我也曾想过放弃竞速模式，但是有些人觉得加入的话比较好，结果试着做好后玩了一下，觉得游戏完全变了个样，实在要不得了。可后来又深入玩了一下，又觉得这种改变也很有趣，最后还是决定加入了。因为决定加入的时候Wii版已经完成了，结果被Wii版的负责人鄙视了（笑）。



Introduction

中裕司 曾任SEGA的创意总监，是著名游戏索尼克系列与《梦幻之星online》系列的生父。06年受SEGA援助创立株式会社Prope，担任社长。公司名Prope在拉丁语中是“身边、近未来”的意思，取其“创造更贴近于玩家面、向未来的新游戏”之意。

竞速模式希望玩家在游戏之后能够进行各种有趣的花样操作之后再来尝试。正常通关之前游戏中是不会表示时间的。因为一旦表示时间会使玩家不得不注意自己的速度，这样的话有可能在通关之前就已经失去了竞速模式的意义了。因此将游戏设定为通关一次之后，才能进行时间测试。适合那些操作熟练而想要挑战更深一层次的玩家。

——您来谈谈加入协力和多人游戏的部分的经过吧。

中裕司 既然要竞速，还是玩家面对面来比赛比较有趣。而制作途中我们也发现，在对方画面中划线来干扰对方会很有趣，而且相当新颖。同时也存在不互相帮助无法通过的地方，这就需要玩家互相帮助。

而协力游戏时则可以四人同时，共可以划12根线的哦。既可以互相妨碍也可以互相帮助，更可以一个人使用四个控制器来游戏。其实DS中也想加入的，可惜DS在对手的画面划线过于困难最终放弃了，但与此相对加入了取得奖牌等特殊玩法。

比起一个人默默的玩，还是希望大家和伙伴一起热闹的好。如果有条件4人一起游戏的话请大家一定要试试。

——最后对玩家说两句吧。

中裕司 这是一款创新的新感觉动作游戏，觉得最近的游戏没意思的人们可以尝试一下。一定会令你发现你所不知道的游戏的另外一面的。题材虽然很老套但是其中新的设计与操作性，比起与以往只用十字键操作的动作游戏有着你所无法想象的进化。

比起普通的游戏要便宜的同时，游戏也会很容易上手的，如果您能玩到并喜欢本作的话，我会非常高兴的。

——谢谢。



□文/翅膀

中国首款开放式战争网游——《三国群英传2 Online》

为广大游戏玩家所熟知的《三国群英传》系列新近以在线游戏的形式推出了全新一作。全新的《三国群英传 Online 2》首次实现了《三国群英传》系列从2D跨入3D的转变，打破原有的2D横向卷轴限制，提升创造出二代细致的3D角色和场景，同时保留了一代的醍醐味，更体现《三国群英传 Online》的经典意味。

在游戏中还原三国事件已经并不稀奇，但真正能够将三国时期动辄百万的战争场面表现出来的游戏却几乎没有。《三国群英传2 Online》的开放式战争系统不敢说百分百还原了三国时期战争的热血和激情，但绝对是近来少有的战争网游巅峰巨作。

开放式战争:这是一场真真正正的"国战"

无角色等级限制、无人数限制，真正的全民"国战"终于在《三国群英传2 Online》得到了实现，只要时间一到，不同势力的玩家即可对全地图12座城池立即发动战争。夺取城池，建功立业。无论是驱策战马冲杀敌阵，还是驾驶攻城兵器撞击轰打城池，无论是操作守城巨弩射杀城下敌将，还是建造舰船炮轰港口或对轰，玩家均可以全方位体验海、陆、空全空间作战的乐趣。或许玩家还对开放式国战的概念比较模糊，其实说穿了就是"五全"的概念：



❶ 全天候开战

无论在什么时间，《三国群英传2 Online》都能够满足你冲向战场的欲望！除了每天定时的国战和历史战场玩法外，魏蜀吴三国之间的恩恩怨怨都能通过PVP进行打击。这里24小时随时开打，是一个永不停息的战场。

❷ 全空间作战

两个玩家之间的PVP大家都很熟悉了，一群人的攻城战或许也不稀奇；但如果加上投石车之类攻城机具是不是会让你开始感兴趣呢？如果这还不够，《三国群英传2 Online》独有的水战系统，不但能让你通过水面调兵遣将，更能够直接在水面上互相炮轰，争夺海上霸主称号；甚至还有飞兵天降的天灯系统表现空战，可以说是海陆空三栖战场，还原了最真实战争形态。

❸ 全等级参战

什么叫做国战？国战就应该是全民皆兵、全民作战！凭什么我等级没有到100级就不能参加国战，天下兴亡匹夫有责。所以《三国群英传2 Online》中对于参加国战没有任何等级、兵种限制，全面战争一触即发。

❹ 全兵种混战

《三国群英传2 Online》中每一位玩家都能够带数位佣兵，这些佣兵就相当于你的家将，为你冲锋陷阵。而这近百类男女佣兵搭配上数十种攻城机具，一起出现在国战战场之上，真是可称为史上最全攻击组合，变幻无穷。

❺ 全势力鏖战

战争最终的目的是什么？当然是占领城池并且建设城池，将城市的税收用于改善整个军团的经济。在《三国群英传2 Online》中有上百座城池、港口、据点可供占领！占领信息随时更新，势力首领强者优先。

冲撞城门，轰击城墙，国战亮点攻城机具

一个自由开放的国战系统，成就了《三国群英传2 Online》当之无愧的开放式战争网游称号！在《三国群英传2 Online》中，即使你只是一名新丁，你也可以驾驶着攻城机具；下面就向大家强力推荐最好玩的攻城机具。

驾驶机具，享受FPS般的战斗乐趣

在《三国群英传2 Online》中有了搭乘机具的概念，玩家在搭乘机具后即切换为机具视角，享受如同FPS游戏般的战斗快感！像弩车、投石车等无法变形的机具，都是可以一边移动一边射击的，那体验有些类似于反恐精英CS或穿越火线CF的玩法，非常刺激。

野蛮冲车，冲撞城墙还是冲撞敌军

陆战机具可不仅仅能够一边移动一边射击，冲车更是可以直接冲撞城门，给你直捣黄龙的快感！如果你是一名术士或者策士，厌倦了躲在战士身后的生活，那么完全可以在国战的时候操控一架冲车，冲在战斗的最前线，用冲车直接撞开敌人的城门！

如果觉得冲撞城门还不够爽，那么再偷偷告诉你更爽的玩法——直接冲撞敌人。无论对方是横刀立马的侠士，还是呼风唤雨的术士，只要被你的冲车撞到，一律倒地减血。是不是感觉只有这样的战斗，才是你心中真正血性的战场呢？


↑蒙冲起帆，海战来临。


↑冲啊，城门已开。

一起变形，不同机具攻击效果不同

觉得这样还不够爽？那么可以变形的神鸢车和霹雳车一定能够满足你苛刻的要求，他们不但拥有可驾驶移动的车辆形态，能够变型成炮击形态对指定地点发出惊人的轰炸。一排神鸢车攻击的效果很容易让人联想到喀秋莎火箭炮，而霹雳车的攻击则让你不得不联想到核武器……

除了这些机具拥有的基本攻击外，每个机具更有四种以上的特殊攻击模式，根据玩家的操控产生不同的攻击效果。要想获得这些强大的特殊攻击模式？那就留给各位玩家自行探索了。

纵横河海：给你从未体验过的水上大战

其实说到三国时期的水面舰船，相信大家都能够立刻报出一连串的名字，这一次《三国群英传2 Online》中也提供了常规的"走舸"、"蒙冲"和"斗舰"等水面船只，但不同的是这些船只上都搭载了重型的连弩和飞石，最恐怖的斗舰上更是连神鸢和虎炮都配备好了。

名称	船舰长度	可操作人数	舰炮类型	船舰特色
走舸	20公尺	7人	连弩台×4、飞石台×2	有着旗鱼般外型的初阶船舰，炮战火力低。
蒙冲	25公尺	9人	连弩台×5、飞石台×3	外观如鱼龙般的中型船舰，炮战火力一般。
斗舰	30公尺	11人	连弩台×6、飞石台×2、神鸢台×1、虎炮×1	牛头型大型船舰，乘载面积大且炮战火力高。

整体来说，《三国群英传2Online》在近来的战争网游中算是上乘之作，从过往历代游戏撷取传统的部分，在此次的3D在线版本加以进化。最让笔者感到高兴的是游戏中的中文语音很多样化，就连选角色时都可以挑选不同腔调的发声，是少见的设定。这款游戏是由第九城市所代理，以他们曾经运营《魔兽世界》的丰富经验来看，这款《三国群英传2 Online》一定会有丰富的活动、完善的客服和快速的外挂处理能力，希望它能够成为2010年中国网游中的领头羊，毕竟好久没玩过这么真实的战争网游了。同时也相信《三国群英传2 Online》的游戏品质依然会和《三国群英传》单机系列一样以各式精彩会战让玩家着迷，让我们一同期待这款2010年战争网游的佼佼者。

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障

PS2	PSP GO	PSP3000	NDSI	PS3 250G	360 120G	Wii	NDS LITE
850 北京鼎好	1600 北京报价	1160 北京鼎好	1200 北京报价	2490 北京报价	2400 北京报价	1760 北京报价	750 北京鼎好
900 上海报价	1599 上海报价	1150 南京阿童木	1200 上海报价	2500 上海报价	2400 上海报价	1780 上海报价	800 上海报价
880 广州报价	1620 广州报价	1500 广州报价	1220 广州报价	2480 广州报价	2350 广州报价	1750 广州报价	800 广州报价

NDSILL	PS3手柄	360手柄	Wii手柄	Wii经典手柄	Wii平衡板	iDSI	16G记忆棒
1500 北京报价	300 北京报价	300 北京报价	420 北京报价	150 北京报价	600 北京报价	1240 北京报价	400 北京报价
1490 上海报价	320 上海报价	310 上海报价	400 上海报价	120 上海报价	650 上海报价	1220 上海报价	380 上海报价
1520 广州报价	280 广州报价	340 广州报价	390 广州报价	130 广州报价	630 广州报价	1220 广州报价	380 广州报价

● 游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2010年5月30日。本版广告联系电话：010-64472729转401

● 商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

● 消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱

■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

南京阿童木电玩专卖



本公司创立于1988年，20年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000：1080元 ★PSP3000：1180元 ★NDSL：800元

★NDSI：1100元 ★PS2 9万系：780元 ★120GB薄版PS3：2250元

★XB360（双65纳米）：1620元 ★PSP GO：1590元 ★Wii：1420元

★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口）邮购电话：025-83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008★分部：珠江路店 地址：太平北路108号旁（新华海数码广场旁）自营店：纪先生 王天智总经理★加盟店：马鞍山市比比电玩 手机：15001733318 魏先生 张小姐 地址：马鞍山市健康路清华园7-2门面（二中路口）

★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，可以加QQ号：75621006（周一到周五 上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。

北京鼎好信诚游戏精品店



本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。

本公司经营各种游戏机配件，PS3、360、PSP正版游戏，价格低廉，如需要请来电咨询！

★PS3薄机：主机+电源+AV线+手柄+手柄连接线+120G硬盘+说明书：2320元

★Wii完美破解：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1500元

★PSPGO套机：主机+电源+电池+16G内存+原装数据线+贴膜+说明书：1600元

★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：1450元

★PSP2000经济套装(V3主板）：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1400元

★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：1650元

★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+512M内存+游戏:1550元

★PS II 超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+五张游戏：870元

★NDSL韩版套机：触笔+原锂电+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+读卡器+水晶壳+包：1000元

★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1380元

★IDSi套机:主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+贴膜+说明书+游戏+包：1400元

★IDSL套机：主机+电源+触笔+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+包+水晶壳：1180元

★NDSL：主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+贴膜+游戏+包：780元（颜色齐全）

本店现有各类刻录光盘，PSP经典游戏合集.PSP最新游戏合集.PSP中文游戏合集.PSP最新超清晰电影合集.NDS最新游戏合集.PSP模拟PS游戏.PSP经典动画片（包括电视连续剧）PSP\GBA模拟器游戏，价格欢迎电询!

本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费

★电话 010-63274599 手机：13691057756/13810171305★邮编 100053

★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座4层403C

★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下 ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041

在游戏界同舟共济 GAME合作大集合！

在现在这个时代，无论哪个行业，单打独斗都无法形成气候，游戏业亦是如此。不管是过去还是现今，游戏业界联手合作的事情都并不稀奇。而且这种现象更有扩大、深化的迹象。除了本文中提到的四种方式，其实还有更多已经实现或有可能实现的合作。也许就像小岛秀夫曾经预言的，游戏界将来没有平台界限。到时候合作也许还会更加多样化。无论商家如何操作，玩家能玩到更有趣的游戏才是最重要的吧！□文/翅膀

"合作"说起来是个很简单的词，从字面上理解就是共同协作。不过现在的合作已经不局限于某人与某人、某公司与某公司的概念了，合作的范围逐步扩大，层次也逐渐加深。音乐、小说、动漫、电影、电视剧等等，几乎所有能扯上关系、不能扯上关系的行业，都被拉入了游戏业界，或者说，他们都把游戏这条大船和自己绑在了一起。游戏业中合作可以粗略分成四种：角色共用、厂商联手、登陆游戏和游戏周边。任何行业的任何发展都是与经济因素密不可分的，游戏行业的这种合作当然也不是做好玩的。通过合作，任意合作方都能得到多元化的收益入口，在更广泛的范围获益。游戏界与真实世界的合作也成为热点之一，当然不仅限于周边产品的生产、发售，围绕游戏内容、人物而举办的各种活动，更成为有效的游戏宣传。这四种合作方式在右侧进行了详细的说明，对于合作方式的理解其实并不仅限于此，大家可以参看本篇中列举的实例来作出自己的理解和判断。这些合作，不但为商家赢得了巨大的精神、品牌以及经济上的利益，更为玩家们提供了崭新的游戏类型和充满乐趣的茶余饭后的话题。今天在这里将为大家举例介绍一些合作内容，大家可以自己查找、拓展一下，这类的趣闻还有很多哦！

合作方式多种多样

●角色共用

不同游戏公司塑造的游戏人物、动漫作品中的人物、电影里的角色同时出现在一部游戏中。最典型的例子就是各种大乱斗类的游戏。

●厂商联手

游戏公司强强联手，从竞争对手变成合作伙伴。以往都是自己做自己的游戏，偶尔大家合作一次，共同开发同一个游戏的合作类型。

●登陆游戏

其他游戏中的内容、现实世界里的物品或人物出现在游戏中。类似电影里的广告，在游戏里做广告，宣传某种商品或人物。

●游戏周边

以游戏为中心衍生出的周边商品，或与某游戏相关的活动。最常见的就是游戏人物形象为包装的各种商品，用游戏内容做生意。

一个合作的从萌芽到成品的全过程！

想要进行某项合作的合作方提出合作意向后，只要另一个或另几个合作方都同意了，合作关系就成立了。

如何提出并完成一个合作意向？

由公关人员向合作方提出方案

想要发起合作的公司首先会在公司内部征集合作方案。由负责公共关系的工人员与合作方联系，并向对方提供合作计划书。

↓

公关人员与公司高层进行接洽

最理想的情况是公关人员在对方的职工大会（高层领导也会出席）上阐述计划书。但是鉴于合作项目的大小，也有可能只是与对方的某个专职人员进行接洽。

合作中断

主要理由：

①合作成果并不能给玩家带去新鲜感或心仪度；

②无法给合作双方带来可观的利益，只是画蛇添足而已。

↓

合作成功

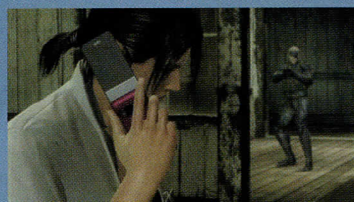
只要顺利和合作方将洽谈完成，就算是合作关系成立啦！不过需要注意的是，如果在接洽这一步花费了太多的时间，有可能会影响到实际操作时间紧张，而使合作无法顺利完成。

究竟为什么进行合作？



在合作项目中无论是哪一方，他们追求的都是更大的利益。利益当然不仅仅指经济上的，还有知名度等方面。合作双方为了在合作中产生的共同利益，就必须同心协力。这样才能将合作深化、持久化。最直观的好处就是在合作过程中为自己的产品进行宣传。经济利益就更不在话下了。但如果合作的效果并不理想，也有可能会产生负效应，所以是否要合作、与谁合作成为商家需要慎重考虑的事情。

商家如何分摊合作中产生的费用的呢？



↑图中的手机可是在日本商场可以买到的真家伙！广告做到这个份儿上还真厉害！

合作产生的费用是按照比率分摊的。一般来说提出合作建议的一方花费会比较多。像《如龙》系列那样几乎不花合作费用的实属罕见。总体来说，是从合作中获得更大利益的一方或渴望合作的一方花费更多。小公司为了获得与大公司合作的机会，肯定也会毫不吝啬的掏腰包。

很久以前的各种合作！

夏普SF-1 SFC+电视

夏普于1990年12月5日发售的SF-1型号电视，是将Super Famicom都融合在内的产品。这种拥有在当时很先进的调整画面功能的这款电视，一共出了14型和21型两种类型，分别售价10万和13万日元左右，收藏族们肯定是愿花N倍的价钱寻找这些东西的。



↑曾经异常火爆的这款电视，如今已经成为传说中的东西了。

著名的高桥名人之冒险岛

FC上的经典游戏可谓多如繁星，《冒险岛》就是其中之一。《高桥名人的冒险岛》这个游戏老玩家们一定知道，这个游戏就是以真人高桥名人为主角的游戏。高桥名人是当时著名的玩家，知名度不亚于现在的游戏人。这用到的就是登陆游戏合作方式。



↑相信很多玩家都玩过这个冒险岛游戏，真是让人怀念的画面。

KONAMI世界

这是1988年发布的FC经典游戏，KONAMI世界被坏人侵占，众多游戏明星成为俘虏，于是Cinamon博士（出自《兵蜂》）登高一呼，KONAMI先生和KONAMI小姐挺身而出，前往拯救《恶魔城》的Simon Belmont，《大盗伍佑卫门》的伍佑卫门，《金刚2》的金刚，《七宝奇谋》的Mikey，《Gradius》的魔艾，还有《月风魔传》的月风魔等人物。这就是较早的角色共用合作模式，经典的大乱斗啊！



马里奥RPG
任天堂×Square Enix（原Square）

平台：SFC 厂商：任天堂 发售日期：1996年3月9日 售价：7500日元

1996年玩家众人皆知的RPG游戏就是SFC版的马里奥RPG。马里奥也能出RPG类确实让大家吃了一惊，更让大家吃惊的是，这款游戏是任天堂和Square Enix（原Square）一起开发的。而且在游戏中，还由Square Enix设计了名为**クリスタラ**－的Boss战，并使用了最终幻想4的Boss战音乐哦！这两个公司的合作市真正的强强联手呢！做出的游戏更是延续了一个系列，成为了经典。



超时空之钥クロノ・トリガー
Square×Enix


↑重制后的游戏画面，延续了经典版的感觉，本作当时可谓梦幻合作呢！

平台：SFC 厂商：Square（现Square Enix） 发售日期：1995年3月11日 售价：11400日元

在Square和Enix还没有合并的当年，他们合作了这款游戏的开发和发售。由当年FF之父坂口博信与DQ之父堀井雄二共同开发，鸟山明担任人物设定，多么壮观华丽的合作团队啊！当然，这款游戏的合作其实也预示了Square和Enix的合并。看来历史的进程是在不知不觉中已经决定好了的。

战国BASARA X
ARC SYSTEM WORKS×CAPCOM

平台：PS2 厂商：CAPCOM 发售日期：2008年6月26日 售价：6290日元

《战国BASARA X》是CAPCOM公司于2008年推出的PS2格斗游戏。本作是人气2D格斗游戏《GGXX》系列的开发公司ARC SYSTEM WORKS与Capcom公司的合作游戏，游戏角色就是《战国BASARA》系列中的各位。比起同年4月发售的街机版，增加了两位新角色和两种新模式。通过合作创造游戏新要素的方式果然不一般。


↑当时堪称华丽的打斗画面。这个系列的游戏至今还在不断发售新作。

热舞革命：马里奥
DDR×马里奥


↑马里奥跳街舞的样子还挺潇洒！

平台：GC 厂商：KONAMI 发售日期：2005年7月14日 售价：6800日元

这款游戏的合作方式不仅仅是单一的DDR（DanceDanceRevolution）和马里奥的合作，而且还是KONAMI和任天堂的合作。以当时掀起风潮的跳舞机内容为基础，加入了玩家熟悉的马大叔，成为一款全年龄的有趣游戏。游戏中加入了经典的马里奥式剧情，蘑菇王国的音乐钥匙被坏人抢走，为了夺回钥匙、保护蘑菇王国！（好俗的英雄式剧情！）马里奥出场的游戏是五花八门的，动作类、运动类、RPG类，终于连节奏类都不放过了。不但让马大叔越来越火，也顺道带火了很多游戏种类呢。

异世纪传说3 最终章
NAMCO BANDAI Games Inc.×FromSoftware

平台：PS2 厂商：NBGI 发售日期：2007年9月6日 售价：7329日元

ACE3（Another Century's Episode 3 The Final）是系列三部曲的终结作，被称为"动作版机器人大战"。本作中融入了《机动战士高达SEED》、《机动新世纪高达X》、《机动战士高达W 无尽的华尔兹》等人气作品，构成了全系列作品中最豪华的参战阵容。原创的主人公则是由人气游戏《女神异闻录》系列的副岛成记先生负责设计的，主角战机的设定则是由《超级机器人大战W》机械设定的柳濑敬之负责。可谓阵容豪华。这种经典组合成为了机器人大战类游戏的传统模式。


↑紧张激烈的战斗画面让玩家激动不已，本作聚集了机战类游戏的全要素。

第3次超级机战α终焉的银河
NAMCO BANDAI Games Inc.×ATLUS×SEGA



平台：PS2 厂商：NBGI 发售日期：2005年7月28日 售价：8379日元

本游戏简称"α3"，是Alpha系列的终结篇。登场的作品多达32部以上，包含知名度很高的新世代高达"机动战士高达SEED"、超强的"勇者王 FINAL"、还有跨公司合作的SEGA知名对战类游戏"电脑战机Virtual-On"这三部首次在系列中登场的作品。除此之外大家熟知的"机动战士高达"、"机动战士高达 ZZ"、"新世纪福音战士"、"超时间要塞MACROSS"、"勇者莱丁"、"传说巨神伊甸王"等作品也有收录，可谓是又一部机战大全。

太鼓达人系列
太鼓×DQ×马里奥×…

厂商：NAMCO BANDAI Games Inc.

太鼓达人系列可谓是与其他游戏、动漫合作超多的游戏了。音乐节奏类系列游戏中，只要收录了某个游戏、动漫的主题曲或插曲，基本都会在游戏过程中看到相应的游戏、动漫形象。而且游戏中还专门有"游戏音乐"和"动漫音乐"的分类呢！作为彻头彻尾的宅人，估计反而是POP类的没怎么听过吧。


↑太鼓达人中与勇者斗恶龙系列合作的曲目，可爱的史莱姆们配合节奏摇摇摆摆，不但给太鼓增加了乐趣，更让人感觉到DQ的无处不在。

超级街霸系列
CAPCOM



↑龙举着一碗咖喱面！广告词写着："味道中有真相！让龙都为之兴奋的咖喱面！"

中餐馆红虎饺子房和万豚记在2009年2月12日开始试营业，作为《街霸4》为背景的主题餐厅，这两家店实在很硬气，在广告中打出了"想要变强就来吃吧"这样的标语。游戏界稀奇古怪的合作方式还真是多得数不胜数呢！除了左图例举的龙的咖喱面之外，还有春丽的番茄酱汁天津饭、飞鹰的豪快鱿鱼唐辛子炒面等等。搭配的广告词也都十分抢眼，比如飞鹰的"唤醒战士体内的力量！"

《任天堂明星大乱斗》系列

任天堂角色✕其他公司人气角色

任天堂明星大乱斗系列是由HAL研究所开发的一系列对战型动作游戏，游戏监制是樱井政博（另有《星之卡比》之类的名作）。此系列除了大乱斗外，还有DX和X版本，最早出现于N64平台。任天堂这次除了使用自己创造的明星之外，还加入了其他公司的角色。亲切的马里奥兄弟、皮卡丘自然不在话下，还有Ike、Meta Knight、Fox McCloud、Lucas等人物一同出场，总共有35个登场人物，其中14个属于隐藏人物。Solid Snake和Sonic就属于其他公司的著名人气明星啦！这类乱斗游戏现在已经并不稀有了，想要让不同时代不同世界的人一较高下的玩家，最倾心这种游戏了。其中《任天堂明星大乱斗X》更是FAMI通的第七款40分满分神作。这样经典的游戏当然不能错过！



↑又是一个经典的大乱斗，这么多熟悉可爱的角色共同登台呢！

《任天堂明星大乱斗X》出场人物表				
马里奥	林克	卡比	皮卡丘	福克斯
萨姆斯	塞尔达	库巴	大金刚	耀西
碧奇公主	冰山兄妹	希克	皮特	瓦里奥
零式萨姆斯	艾克	口袋妖怪训练师	迪迪刚	梅塔奈特
Snake	卢卡斯	索尼克	迪迪迪	皮克敏
奈斯	马尔斯	路易	法尔康	铁鹰队长
鲁卡里奥	机器人	游戏先生	加农多夫	胖丁
卡通林克	沃尔夫	注：其中萨姆斯和零式萨姆斯，塞尔达和希克是同一个角色，游戏是输入特定指令则可替换角色。		

《王国之心》系列

迪斯尼✕FF

迪斯尼人物和最终幻想人物的这种组合实在让人跌破眼镜，正是这个让人惊奇道嘴都合不上的游戏《王国之心》，赢得了广大玩家的心。系列第一作是2002年3月28日发售的，其后在PS2上推出了《王国之心–FINAL MIX》（《王国之心国际版》），加入了英文配音，算是登上国际市场的策略。之后Square和Enix合并了，但是此系列的游戏并没有销声匿迹。系列作品层出不穷，看来这种看起来挺雷人的角色合作，还是很受大家欢迎的。日本厂商与人气超高的美国迪士尼合作，可以理解为将日本游戏推上全球市场的战略之一。不过可爱的动画形象和日式风格的帅哥美女摆在一起难免让人觉得有些不搭调。



米老鼠与小正太！

←米老鼠与《王国之心》的主人公肩并肩作战的样子是不是很“华丽”？游戏中这样的场景还很多哦！



→所有角色的合影，迪士尼形象混在日式帅哥美女中！

王国之心全家福 所有角色齐登场

《王国之心》系列作品表（注：廉价版除外）		
平台	作品名称	发售日期
PS2	王国之心	2002年3月28日
PS2	王国之心–FINAL MIX	2002年12月26日
GBA	王国之心 记忆之链	2004年11月11日
PS2	王国之心II	2005年12月22日
PS2	王国之心II 最终混合版	2007年3月29日
DS	王国之心358/2天	2009年5月30日
手机版	王国之心coded	2009年6月3日
PSP	王国之心 梦中降生	2010年1月9日

《漫画英雄VS卡普空》系列

众多漫画英雄✕CAPCOM角色

大乱斗的模式诸多游戏的力挺下，已成为一个让玩家们激动不已的类型。CAPCOM在推出2代《漫画英雄 VS 卡普空》后，终于在4月20日的夏威夷年度发表会“Captivate 2010”中正式发表要推出第3代了。计划登陆Xbox360和PS3的本作。目前已公布的设定图里，包括Ryu、但丁、等大家熟悉的角色，《生化危机》系列里的克里斯也将混战其中。有可能在E3上公布更多消息，于2011年春季发售。

游戏角色与众多漫画英雄一决雌雄





↑第3代的人物公布宣传图，绿巨人、钢铁侠、春丽等都出场了哦！

《马里奥&索尼克》系列

马里奥✕索尼克

任天堂和SEGA算是老对手了，不过共同合作也不是不可能的。2008年北京奥运会前夕，他们共同推出了《马里奥与索尼克在北京奥运会》的游戏，Wii版于2007年11月20日，DS版则是2008年1月17日发售。SEGA公司负责北美、欧洲市场的发行，任天堂公司则负责日版的发行。除了游戏包装上的马里奥和索尼克之外，玩家还可以选择路易、纳克勒斯、耀西等角色参加运动会。作为一款全年龄的游戏，不但大大宣传了马里奥和索尼克两个形象，更是取得了优异的销量成绩。这种出乎意料的合作，绝对能够引起玩家们充分的好奇心。加之设计良好的操作方式和北京奥运主题，让国内玩家都顿时觉得很自豪呢！



↑马里奥和索尼克出现在同一张宣传海报上，本身就是一个看点了。

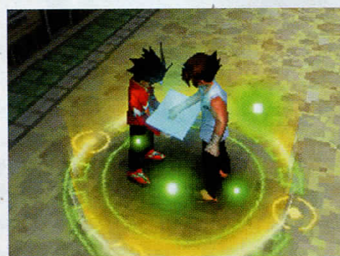
《白色漫画》

著名漫画✕KONAMI

如果说《名侦探柯南·金田一少年事件薄》这个游戏是漫画人物的神奇组合，那么《白色漫画》就是神乎其神的组合了。《Sunday》和《Magazine》这两本著名的日本少年漫画杂志在KONAMI的努力下，把玩家拉入了神奇的漫画世界，除了《名侦探柯南》、《金田一少年事件薄》之外，还有《旋风管家》、《One Piece》、《魔法老师》等著名的漫画人物登场。玩家与这些人物一起举着拯救世界的大旗进行RPG冒险。这可以算是乱斗游戏的RPG版本。

→与漫画人物一起拯救世界吧！游戏行动中是3D的，而对话时的人物头像则是经典2D的漫画形象哦！





漫画人物齐聚一堂 在游戏里与他互动！

《梦幻之星2》的pizza店

Pizza Hut✕梦幻之星2

SEGA于2009年12月21日发售的RPG游戏《梦幻之星2》中，和日本的必胜客批萨店合作，在游戏中出现了批萨店，店名为必胜客古拉尔分店（**ピザハットグラール店**），设置了批萨交换的任务，还有pizza hut的剑和盾牌哦！



→必胜客的广告牌？你没有看错哦！这可是游戏中的任务地点呢！

《小小大星球》

麻布娃娃✕著名游戏角色



↑穿着奎爷和塞菲罗斯的行头，麻布娃娃也是很有范儿的哦！今后这种合作一定还会源源不绝呢！

在小小大星球的世界里，似乎任何角色都可以被cos。图中是塞菲罗斯和奎爷的装扮，除此之外火爆的Snake也有登场。像加勒比海盗类似人物以及玛丽莲梦露等类似形象都有出场。可谓cos到底。这种简单的麻布人偶形象非常适合做这种服装乱搭的合作，不但可能性多多，而且也很讨女生的喜欢。

《最终幻想》周边商品

健康饮品✕最终幻想

游戏出饮料瓶子已经不是什么稀奇的事情了，北斗无双、合金装备等游戏都有自己的瓶子。《最终幻想》当然也不例外，这就是FF13中推出的营养丰富的碳酸饮料瓶子！收集癖的人们一定会不顾一切将全套一并收集齐全吧！



→这种合作已经不单是包装了，而变成饮料本身的品牌代言了呢！

《合金装备》×《怪物猎人》

勇猛壮汉✕凶猛怪兽

这恐怕是最近最火爆的合作消息之一了。我们在274期中做过比较详细的介绍。这个让人大跌眼镜的消息，似乎一时之间超越了玩家对《合金装备》本身的关注，对这种组合萌生巨大的兴趣。这款被FAMI通评为40分满分的游戏在各方面似乎都表现出色，游戏中的合作无疑也为游戏增光不少。当时公布消息的时候，这个爆炸性的内容让玩家们都为之惊奇了一番。可见合作的功效是多么的强大。现在这款游戏已经可下载日版，并有提供破解的好心人了，大家快去试试吧。

开创新的游戏模式 游戏与游戏的合作



→游戏正篇的精彩战斗场景。



←怪物猎人模式中的过场动画，这个画面看起来还挺有趣的。

雇佣兵与大怪兽 游戏中的游戏模式

《怪物猎人》VS美女声优

真人美女✕狩猎游戏

日本在今年1月24日举办了第一次的《怪物猎人》与美女声优的活动，因为大受欢迎而决定在5月9日举办第二次这样的活动。活动地点放在池袋，声优花村怜美、中山惠里奈、山本彩乃都会出席，玩家只要带着PSP和《怪物猎人2G》，还有足够的银子就能和美女玩游戏了。这也算是游戏和声优双重推广的活动之一。美女与游戏的组合肯定是受到宅男欢迎的！



↑代表作如怜美在游戏《逆转裁判4》中配宝月茜，惠里奈在《牧场物语》中配秋牡丹，彩乃在《苍空的Frontier》中配卜部泪。

《逆转裁判》&宝冢歌剧团

推理游戏✕人气剧团



CAPCOM的人气推理游戏《逆转裁判》在2009年推上了宝冢的舞台。全部为女性的宝冢歌剧团出演这部游戏的时候，当然也是由女性来饰演主角成步堂龙一。在日本人气超高的这个歌剧团，当年出演了2部《逆转裁判》的剧目。不但被宝冢追捧，《逆转》FAN们当然也没有错过。是别有风味的一种游戏宣传活动。宝冢歌剧团成员全部均为未婚女性，结婚就是失业。团员需在宝家音乐学校经过为期两年的严格训练和教育。音乐学校学生在修毕课程后便登台演出。

←人气剧团与人气游戏的组合抓住两群FANS呢！有兴趣的玩家可以看看你喜欢的《逆转》被真人演绎的样子哦。

《战国BASARA》之旅

旅游产业✕历史类游戏

游戏人物成为政治活动的宣传形象，这估计是只有日本才会有的事情吧。《战国BASARA》中的伊达政宗被选为2009年日本宫城县县长选举的形象人物。并且旅游业也引入了游戏之旅，日本的JTB集团从2009年9月开始，发行以作品中人气极高的五位武将为题的《战国BASARA 武将巡礼》系列旅游手册，共5本。手册以武将为封面，提供与各个武将有渊源的地点和当地的住宿、饮食等信息。掀起“战国BASARA”迷的旅游热情。

多罗猫无处不在

游戏形象✕多种现实合作

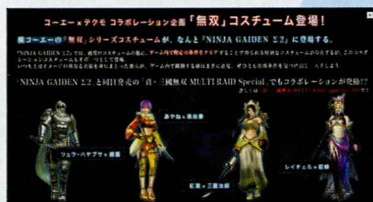
SCE所推出的《随身玩伴（**どこでもいっしょ**）》中的多罗猫（**トロ**）深受女性玩家的喜爱，可爱的外表出现在各种地方。在日本，不但成为广告代言人，而且还在电视台开播了“和多罗去旅行”的节目，在日本电车界知名的“一日站长”活动中也特别出席了。在中国也出现了他的身影，肯德基出版的多罗猫系列吊饰相比大家都知道吧！（小编就有一个哦！）

《NINJA GAIDEN Σ2》

动作忍者✕三国华服

平台：PS3 **发售日期：**2009年10月1日 **价格：**7800日元

本作与《真・三国无双MRS》合作，推出了精美的人物服装DLC，包括隼龙的赵云装、AYANE的孙尚香版，还有红叶的三藏法师以及雷切尔的貂蝉衣服哦！合作方面在衣服上做文章的公司不在少数，同样的游戏有两种感动，果然不错呢！



↑熟悉的人物穿上了熟悉的外衣，不过还是女性游戏角色更能在换装上下功夫吧。

“昔我往矣，杨柳依依。今我来思，雨雪霏霏”——《诗经·采薇》

闯关族的家



主持 北斗

哈哈哈哈，我胡汉三又回来啦！——05年以后才接触本刊的读者朋友们可以无视这句话了。总而言之，言而总之，一言以蔽之，本人会继承零羽那厮的革命遗志，我是宿派、哦不，闯关族一定会千秋万载一统江湖！

恩，基本情况就是这样的了。鉴于本人诗词歌赋的能力无限接近于零，所以也就没法像零羽同学那样每期先拽上几句东拉西扯的X言绝句了。不过嘛，没吃过猪肉咱还没见过猪跑么，自己胡诌不出来咱不还能玩引用么？想当年，老夫的毕业论文……咳咳，稍微有点扯远了。最上面那十六个字呢，是引用自《诗经·采薇》里的名句。考虑到如今的时令，咱们不妨也可以将其倒装一下：“昔我往矣，雨雪霏霏。今我来思，杨柳依依。”那么，最后再推荐一首HITA同学演唱的《采薇》，尤其喜欢里面的填词。

零羽那厮是爷们，纯的！

各位日操夜劳拼命玩游戏的小编们：はじめまして。どうぞお願いします（初次见面，请多关照）。我……不是日本人，只是最近刚学日语小试身手罢了。虽然我看电软也快3年了，并不算什么初次见面，但是我只会这一句寒暄语，而且还是现学现卖。

最近一个消息一直让我激动不已，那就是《最终幻想13中文版》，这么久以来第一次在书名号内写上“中文版”这三个字，你知道这是一种什么样的心情吗？激动、无法抑制！却又冷静、不敢相信。5月，预定？像是个开玩笑，却又是那么回事。总之，心情别样复杂，老实说我学习日语纯粹是为了玩《最终幻想》，虽然有美版，但对美语不感冒，无视！

听说PS3已经破解了，但我在市面上并没有看到盗版盘呢？难道是假消息，还是说真的不会有盗版呢？不过就算没有，这次的FF13中文版我也必入正版！听说港版只要328RMB，是不是真的？如果是，那太好了，日版也要600元，吃不消啊！



对了，我看新闻，日本的夏普公司研发出了可以裸眼关卡3D画面的液晶屏，虽然只限3寸，不过不久应该会扩大，有人认为任天堂下一代掌机会使用，不知道PSP第二代会不会用？不过说到这，最近入手的版本为551的PSP 3000真是让我头疼不已，眼看网上6.20真破了，我的5.51能升到6.20并刷机吗？这个问题真的困扰着我，因为网上的一些话让我对这个问题产生了怀疑……

时间来到了2010年4月3日，这封跨日之信（上文是3天前写的）得到了延续！经过几天的网络搜查，发现论坛中贴有GEN破解小组的文字，说“因为……所以XX会尽量在4月16日发布6.20自制系统。”还说什么如果电子装载机怎么，然后PSP就此终结！这……听上去很悬，不过最好是真的，总之到时候就知道了，这封信到时可能早已有结果了吧。

对了，不知道零羽同学喜欢哪款游戏？玩过FF8吗？知道《钢炼》吗？体验过《FF纷争》吗？有什么评价吗？有女朋友吗？你是女的吗？我这个问题有矛盾吗？觉得我烦吗？你会回我信吗？不过，就算如此，还是祝众编们工作时的游戏也能开心！

——四川西昌 许强

北 这个……每次一看到或者是听到“お願いします”这句话，我总是情不自禁的想起某位美编MM来，相当于其口头禅一类的存在。说到FF13中文版啊，你的心情我基本上也是可以理解、想象甚至是感同身受的。这毕竟是最终幻想系列第一款官方中文版，以前咱们只能指望国内的FF铁杆们（例如天幻的同胞们）推出汉化版。虽然咱们自己汉化的FF素质也是相当之高而且能够感受到FF同好们对游戏的爱，不过——这到底是第一款官方中文版啊！嗷嗷嗷！我们期待的心情，未必便逊色于你呢……

另外，你对日语以及日本那部分的观点被北斗跳过了没登上来，基本意思俺理解也认同，不过大过节的（五一）就不讨论那么严肃的话题了。PS3一直在被“破解中”，前几次提到的情况，是指破解进度有了重大的突破，而且从视频来看也确实大有希望，甚至连传闻中的破解芯片都有听说，但目前尚未正式上市，不过请放心：面包一定会有的！至于中文版FF13，有PS3又喜欢FF的朋友请务必购入正版纪念啊！

夏普那个3D液晶屏毫无疑问就是任天堂3DS要用到的技术，因为已经确认了3DS的3D液晶屏就是由夏普负责提供的，夏普的这个新产品既支持裸眼3D又支持触摸，虽然在手机上也能用，但怎么看都像是为3DS量身订造的嘛！至于索尼的PSP2，是否支持裸眼3D目前还不好说，即便支持也绝不会采用夏普的了，它们俩基本就是直接竞争的关系，又怎么可能会在这一点上合作？PSP破解的问题，请放一百个心，《合金装备索利得 和平行者》这不是出了嘛！有超级大作的地方，就一定有破解！我敢打赌，你收到这期杂志的时候，早已经OK了。

至于最后那些问题呢，本人可以狠明确的代零羽同学告诉你：他是个标准机战控。估计没怎么玩过FF8；《钢炼》多半是只听人口头说起过；体验过FF纷争，评价是“一般”（恩，这是我自己的评价）。他是爷们，女朋友的问题……哎呀，被打我！不矛盾，双性恋爱好者虽然稀有，还是存在的，只不过编辑部内部是绝没有这种生物存在的……

前段看了360超薄机的传闻，不知大家期待与否？现在都已经红成这样了，这要是再薄岂不是得自爆了啊……

TNT.A “穷书生”们的共鸣啊！

这是我第n次给家写信了，可是只被登过一次，原因是因为我没留下通讯地址……看电软也有两个多年头了，可是手头里只有PS和PS2……哎，谁让咱是穷书生呢。

上了高中后，因为住校，没法玩TV Game，又没有掌机，所以只能看电软消遣消遣，只能放假时玩会儿游戏。我上的是所重点中学，一周回家一个晚上，每天上课上到夜里11点。虽然很苦，但有电软陪着我，我还是很快乐的。老爸也酷爱游戏，可他从未表现出来过。他热爱军事，所以总是想看我玩一些射击游戏、战略游戏，他在年轻时还曾经买过一台老任正版的红白机呢，可惜坏了，不然很有收藏价值的。

现在我又有了个新目标：XBOX360。正在攒钱，可还差着不少，只有慢慢努力了。我的PS2就是这么来的，PS是小舅送我的，还被我珍藏着。还有，现在的我学习成绩比初中时下降了不少，所以我得努力去学习，为了让家人不反对我玩儿游戏，只能这样了。还有，再过几天就期中考试了，希望我这阵子的努力没有白费，成绩能提高上去，我是很有信心的！

这期的《战神3》的剧情，很使我震撼，不愧是SCE出品，不愧是神机，太强大了！CG效果、即时演算效果都太逼真了！！好想有台PS3啊，可惜咱供不起……好了，写到最后了，祝电软越办越好！销量突破百万！也在此祝天下所有的玩家心想事成！

——一位你们忠诚的支持者 王兆龙

照啊！你这一番话让我回想起了自己当年还是个穷书生的时候，真是“穷并快乐着”。不过你比我幸福，现在有PS和PS2，那会俺只有FC和PS，惟一的GBP差不多给整个宿舍楼的人都换个借了一轮……后来大学住校的时候，家用机懒得数千里迢迢的抗来北京，就基本指着GBA和电软活着了。有时候，自己玩不到的游戏和主机，光看书过过眼瘾也是一种享受。

至于俺老爸，也是游戏爱好者，当年和俺双打《坦克大战》鏖战至一百七十多关的往事似乎都被提过N次了。学习还是要努力的，你有信心很好，那我们就对你更有信心了！最后，《战神3》全程即时演算，没有半点的CG，牛吧！PS3嘛，其实我也供不起，不过好在还有可爱的“编辑部公共版”可以蹭……



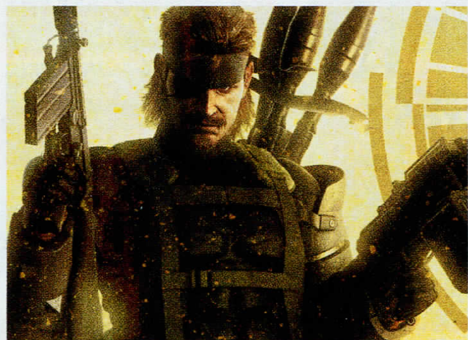
本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011
本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

TNT.B “小白”，有人向你问好！

李同学第三次报到，哈哈！今日购入电软看到了小白同学的留言，不得不说小白同学真的与我很像，其实在写上回的回函卡的时候就考虑到了写告别的一封留言，没想到小白同学却领先我一步，在此与小白握握手（知己啊）！

眼看就要到一模了，自己的学业一日比一日繁重，最终在二中补习的语文课上找到时间写7月前的最后一封留言。自己的情况感觉跟小白同学极其相似，也是受到父母的反对玩游戏，但我也是一直反驳，用自己的成绩来说明游戏并没有影响到我的学习。一直以年级前三的成绩让父母哑口无言的感觉确实不错。

目前中考临近，小弟我也是埋头苦干，但是实在是没有啥毅力，总是想着劳逸结合，所以还没到废寝忘食的地步。但当前的目标是进入五月后就到了与游戏机这个“铁哥们”说goodbye的时候了，放弃游戏两个月是一件多么痛苦的事啊！不知自己能否坚持到底，中考考好的诱惑实在是太巨大了：PS3、N3DS、PSP2，新的PC父母都答应了，所以为了中考后的幸福时光，小弟只能忍痛割爱暂时放弃咱闯家了，但7月的时候还请零羽继续让我成为闯家的一员啊！



最近，PSP上的《死或生 天堂》真的是让小弟爽到了极点（医院的检测报告：极度的贫血），那么多的泳装啊（小弟开始坠入深度的邪恶中），不知零羽哥如何看待这款游戏？ ——北京 李晓兴

恩，怎么感觉每年一到这个时候，就有大把的同志们来信告别同时立军令状……都是高考惹的祸啊。当然，北斗还是非常支持李同学和“小白”们的决定的，有的时候本来就是必须要有所取舍的。就好像大马路边上老能看见的那个广告牌子上写的“舍得舍得，有舍才有得”，没啥，壮士们安心的闭关修炼吧，咱N个月以后又是一条好汉！期待着你们到时能够衣锦还乡，咱在家里静候捷报。

说起来，回想起自己念书那时候，似乎用功复习和考试的主要目的也和你一样就是为了证明“玩游戏也不会耽误学习”这条真理，而不是“考个好学校”，真是单纯而又可爱呢……年级前三还是非常了不起的，继续努力保持吧！至于说到培养毅力这个事呢，北斗倒是建议有此意愿的朋友们练练长跑试试，慢慢加量，如果能够长期坚持下来的话，对于毅力、耐力以及心性的培养都大有益处。

另外，你们家是开银行的么，一次中考就许下这么丰厚的悬赏……我狠羡慕、我狠嫉妒、我狠眼红！

TNT.C 奎爷的“革命”生涯

“战神4 现代战争？”——如题所示，可能刚开始一些看到此题目的时候还会有些疑惑，但等到玩过或看过《战神3》的朋友后会觉得：有可能！呵呵，我这可能只是个想象罢了，结局出乎意料但也在情理之中。

再度回归闯家，一是因为各位小编的厚爱，二也是托273期的所谓的战士们，还有就是零羽小编的评语让我感受巨深（如马里亚纳海沟的深）。刚才是一个开头，因为奎爷走了，我估计许许多多的人都在想，是不是战神以后也会出个类似所谓的正统的外传续作，呵呵，如同我开头的一段话一样，有可能！

自从上回寄信过去，已经很长时间了，我的文章登上去也是在放寒假的时候，当时一看到确实很激动，也是自从那时，班上诞生了一种看DR的热潮。至于还让那个“纯爷们儿”同学吃料，我看不敢了，虽然现在小浣熊出了个红绘味，估计过不了多久，所谓的战士也又该卷土重来。 ——河南郑州 李一鸣

呃，说实话，咱还真没看出来战神和现代战争有什么关联……现在战争机器的开发商IW基本上是人走茶凉，骨干们大多去投奔前领导人新开办的RESPAWN公司了，Activision怎么收拾这个烂摊子还是个头疼的问题。至于战神，虽然3代的剧情已经差不多“圆满”了，但是这个系列是绝对不会就此完结的，最近这不就又公布了PSP版的《战神・斯巴达幽灵》了么？

至于零羽那厮啊，他压根儿就不玩《战神》！那家伙除了机器人就不认识别的了！简直就是个标准的机器宅、军事宅，跟相良宗介惟一的区别就是他不会带真枪和手雷来编辑部……如果MS这种东东真的存在的话，他一定会买一台开着上下班的。至于你随信附赠的调料包，嗯，正好拿回去下挂面吃了……



闯关族、讲笑话（冷~）

妹妹：“哥哥，我给你讲一个太监的故事。很久很久以前有一个太监……”（沉默不语）

哥哥：“下面呢？”

妹妹：“下面没了！” ——北京 李兆兴

每个行业都有每个行业的风险，今天推荐一个最安全的行业：豆腐行业最安全！理由如下：

做硬了是豆腐干,做稀了是豆腐脑,

做薄了是豆腐皮,做没了是豆浆,

放臭了是臭豆腐!绝对的稳赚不亏呀!

——福建福州 王鸣

“小飞，你挖坑做什么？”“我家的金鱼死了，我给它做个坟墓。”“这个坑是不是太大啦？”“没办法，金鱼在你家猫的肚子里。” ——江西九江 许洪华

一位妙龄女郎与一潇洒小生，约会于公园。忽然，小生有些局促不安。女郎问：“你怎么了？”

小生不好意思地说：“我要方便方便。”

女郎不解，只见小生向公共厕所走去，方知“方便”就是上厕所。

过了一会儿，女郎问小生：“你什么时候到我那里去玩？”

小生答道：“我想在你方便的时候去。”

——湖北武汉 张志祥

甲乙同住一间宿舍，并且住在一张床上。一天晚上，甲冲乙打了个喷嚏。乙说：“下次你提前说一声再打。”一会儿，甲说：“预备——”乙赶快钻进被窝，可是甲放了个屁…… ——北京 王兆龙

275期回函中奖读者：甘肃兰州 谢润（原装MLB美国职棒大联盟球帽）

总276期 2010年第10期

电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名

性别

年龄

职业

电话

QQ

外号

邮编

联系地址

E-mail

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 闯家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看

整体效果 □好 □一般 □难看

2、你对本期的那篇攻略最感兴趣。

3、你希望我们开办哪三个新栏目

1

2

3

4、“闯关族讲笑话”版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、本期“期末烤场”哪位编辑的回答你最满意？

□小沛 □北斗 □零羽 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1

2

6、闯家留言，不够的话请用信纸吧。



※填写回函卡有机会得到“原装MLB美国职棒大联盟球帽”及“PS2万花筒”。

7、PS MOVE和NATAL你更期待哪一个？

8、5月份发售的游戏，你都想玩那些？

9、你认为PSP2会不会对应3D？

大话电玩

5月预定发售的官方中文版FF13有何看法？

有无很想接触但一直未接触的系列？

最讨厌的一个系列，写一个就行……

电击收藏DVD

您想在游戏天下事和小沛聊点什么？

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足，请写下您的建议

您想要在电击收藏中看到什么内容？

次世代传媒联盟

电子游戏软件、SO COOL
动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177

每本另加挂号费3元



■口袋迷(14) 定价19.8元

第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。



■口袋迷精华本2 定价:24.80元

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作,绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。



■NDS标准典藏08终极版 定价18元

2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。



■口袋迷(16) 定价19.8元

本期彻底攻略最新口袋游戏《空之探险队》，并特别收录大量独家研究内容。赠品超值附送口袋零钱包和IC卡夹，附带DVD精彩动画看过瘾。



■口袋迷(17) 定价19.8元

《心金银魂》大特报！本期赠送神兽护腕，口袋迷必备！更多精彩独家战术专题，动画报道，原创小说尽在本期《口袋迷17》！



■掌机迷2009年第12期 定价9.8元

本期有FF外传的完全攻略研究，以及数款RPG名作的攻略。精彩的剧情攻略兼具欣赏性与实用性，大家千万不要错过哦。



■SO COOL 2010年第(4)期 定价15元

换季的服装特别难选，却也特别有趣。在这个混搭的三月季，SoCooL教导你如何用新款穿出自己的特色。还有陈冠希、潘伟柏、李晨等众多潮流名人特别为大家解析2010春夏潮流趋势。



■SO COOL 2010年第(5)期 定价15元

在今年春天脚步整个延后的情况下来看，除了为大家献上春季穿着之外，也为夏天的T恤跟POLO衫做了热身开跑.编辑特别整理出10中风格的牛仔裤搭配方式，让万年不败的牛仔这一季依然是你最实用的选择。

电子游戏软件	
2009年第1～24期	6.99元
2010年第1～10期	6.99元
动感新势力	
72~73、75~76、82~88期(其它已售完)	9.80元
72、74~76、82、84、85、87、88期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元
86期DVD特别版	18.00元
SO COOL(搜酷)	
创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1、3～12期	15元
2008年1～12期	15元
2009年1~12期	15元
2010年1~5期	15元
口袋迷14、16、17	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
口袋迷精华本2	24.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元

你问我答 有问必答

龙哥热线

本栏目欢迎大家来信来妹儿交流游戏相关问题

第二百七十六期

因为听小沛说去新东安陕西馆子吃油泼扯面会被尊称为"老陕"而欣然前往单位楼下仇恨山庄结果等半天都没座儿假装未遂的龙哥

Q 龙哥好，小弟有急事向龙哥请教，请龙哥不要无视。Fraps是电脑上的游戏录制软件，但是小弟录出的视屏只能录进解说，录不上游戏的声音，我按照网上的方法把声卡调成立体声混音，但是游戏声录进去了，解说声又没了。后来有人教我把Pink front in选上，但还是无济于事，最后导致Fraps上的声卡显示为损坏CD什么忘了，这时游戏音能与解说一起录上，但游戏音大的离谱，解说根本听不见，应该如何解决？我的上述操作是否正确？本人打算换新电脑，新电脑上应该如何解决这样的问题？最后请龙哥推荐一款视频编辑软件，最好能给视频加解说的那种，在此小弟跪地请求龙哥作答。

（李晓兴）

用FRAPS软件录制游戏声音，但是它不是录制声卡的声音，而是录制的从耳机音响传出来的声音，所以，FRAPS软件录制游戏声音效果不是很好。关于游戏本身的录音和解说的录音，其实只需在音频控制里进行调整即可。在音频录音设置里选择"立体声混音"，这个是正常录游戏声音的设置，然后在音频播放设置里把麦克静音取消，这样游戏和麦克就全录上了。具体方法是：在录音设置中，双击任务栏音量图标→点击"选项"→"属性"→选择"录音"→在列表框中找到并勾选"立体声混音"，确定→选择"立体声混音"此项。播放设置，双击任务栏音量图标→点击"选项"→"属性"→选择"播放"→在列表框中找到并勾选"麦克风"，确定→取消"麦克风"此项"静音"。如果声卡录音设置中选项是"静音"，那么就把"立体声混音"和"麦克风"取消静音，其他的静音。另外，个人认为Fraps用来录制游戏画面还算不错，可惜文件容量太大，虽然可以通过转换格式来解决，但是画面清晰度上会有所欠缺。音频录制方面，录制出来的效果比较一般，普通玩玩的话没问题，追求效果的话，倒是可以考虑单独录制游戏声音，再另外录制自己的解说音，最后用软件合成一下即可。

Q 有几个关于PSP上的《最终幻想战略版 狮子战争》的问题想请教龙哥，因为小弟对这个游戏只是久闻大名，这是刚开始玩，所以有的问题可能会比较简单，但对小弟很重要，请龙哥一定要回答啊！1、攻击时站位有什么区别？是不是不同的面向会有不同的影响修正呢？2、"相性"这个东东有什么用？3、我选择了释放魔法，为什么没有马上放出来而是得等上一段时间？还有，确定使用魔法时还有个选项，这个是干什么用的？4、有没有什么方法可以快速增长JP？

（湖南衡阳 蒋迅）

1、对的，正面、背面、侧面攻击影响自身的命中率，背面命中高。2、相性会影响到伤害输出值或魔法成功率等效果确率。与敌方相性不好则会增加伤害，反之则减少。与友军相性好则增加有益魔法成功率，反之减少。3、魔法和召唤等技能需要吟唱时间，每个技能所需要的时间不同，可以通过确认行动顺序来决定是否施放魔法，这点很重要。使用魔法时的选项第一个为跟踪目标，如果对象移动到友军身边则会误伤。第二个为定点，如果对象移动了则会魔法空放。所以按照战况选择方式很重要。这游戏里面的魔法可能会攻击自己人，所以当使用范围魔法时要小心不要误伤害，如果有友军挡在你和敌人之间也会攻击到友军，回复魔法对敌我双方也都有效果。4、"JPUP"是每个人的必学技能，剩下的主要就要靠自由战斗来积累了。每次战斗差不多结束的时候己方的几个人都无法攻击到对方，走路过去又很费时间的情况下可以互相攻击，虽然每次不多，但是积累下来还是颇为可观的，尤其推荐后期使用。

Q 有个PSP上的《永恒传说》的问题希望龙哥能帮忙回答一下。我现在已经玩到与水之大精灵签订了契约，下一步需要经过一处森林去王都，此路只有一条，但是我花费了很长时间也未能找到正确的路径，我已按游戏的提示将四尊神像摆好了方向，按道理应该出现新的道路了，可是……是不是因为我没有找到主神像？

（山东济南 阿虎）

你指的应该是木阴の村モルル东面的那个いぢないの密林中的迷题吧。这里需要把四个不同的石像调整到正确的位置，方法如下：混沌神像向东，秩序神像向西，破坏神像向东，创造神像向西。摆放正确之后会有提示说有新通道打开，此时从入口一直向北走的某处位置上会有一个小生物，跟着它走，在里面可以发现有五个神像。在这里得分别打败五个怪物，它们分别在休息点右侧地图上的五条路的尽头，把这五个怪物都解决掉后再回到之前有五个神像的房间，就会发现原来的树木变成了了通路，一直走就可以走出去。另外，将混沌神像、秩序神像、破坏神像、创造神像四座神像全调整为面向南后，在有五个神像的地方还会多出五个宝箱，别漏掉了。

Q 我现在在Wii上玩GC版的满分神作《赛尔达·传说风之韵》。我玩的是英文版，可刚开始不久就遇到了困难，还请龙哥帮忙！就是在被那个大鸟从基地扔出去并遇到红狮子王之后的那个小岛，好像是叫Windfall Island。在这个岛上的一个秘道里我拿到一台照相机，之后和岛上一个家里有许多照片的老头对话，他说想跟他学习就得完成他的三个任务，照三张不同的照片，可我第一个就不知道怎么完成。好像是要拍人寄信的照片，可我去岛上的信箱前，没看到有人在寄信啊？

（江苏徐州 杨伟）

要拍那张照片是需要等待的，岛上有一个穿红外套的胡子大叔，他会绕着小岛慢慢走，必须等他走到信箱前才会寄信。所以我们要提前等在旁边，而且最好离远一点，否则其可能不会寄信，站在木码头上角度和距离就都很不错。然后等他拿信往信箱里放的时候迅速拍下来，还有必须要是全身照，拍完之后选择存储，之后去找那个老头将照片给他就行了。说到这个大叔，其实是比樱木花道同学还要强上无数倍的牛人，樱木也才不过被人拒绝了50次而已，而这位从青年开始不断寄情书不断被别人拒绝到中年的大叔，估计可能已经变态到追求的不是写情书，而是不断被人家拒绝的"乐趣"了（无语）。另外龙哥再顺带说一下下面两张照片的取得方法吧：第2张是去旅馆用瓶子砸桌子旁边的人后拍下他发抖的场面，第3张则是等另一个卷头发的小伙子走到楼梯旁一直站着不动的黄衣服女生旁，两人会偷偷的对视一眼，拍下这个场面就行。另，这游戏我记得有国内的民间汉化组推出过中文版了，你可以考虑去下载个中文版的玩玩看。

Q NDS游戏《火影忍者忍列传》里的隐藏角色都怎么调出来？感觉这游戏里的隐藏角色挺多的，我才打出来没多少个。

（山西大同 胡狼）

《火影忍者忍列传》中所有隐藏角色的出现方法如下：凯，故事模式中将凯击败后获得；手鞠，在普通难度下将故事模式打穿一遍后获得；我爱罗，在困难难度下将故事模式打穿一遍后获得；宇智波鼬，在普通或困难难度下，在随机电脑对战模式（ひとりで游ぶ）中依次将旋涡鸣人、宇智波佐助、春野樱、旗木卡卡西、李洛克、奈良鹿丸、日向宁次各通关一次，胜利回合数达66局以上后出现；九尾鸣人，在普通或困难难度下，在随机电脑对战模式（ひとりで游ぶ）中选择用宇智波鼬通关一遍后获得；咒印佐助，在普通或困难难度下，在随机电脑对战模式（ひとりで游ぶ）中将旋涡鸣人、宇智波佐助、春野樱、旗木卡卡西、李洛克、奈良鹿丸、日向宁次、我爱罗、凯、手鞠九尾鸣人、宇智波鼬各通关一次后再用佐助通关一次后获得。

Q 1、《恶魔猎人3》中但丁的影子分身特技和时间缓慢特技怎么使用啊？除了这两个还有别的特技吗？如果有该怎么才能打出来呢？那使用特技时消费的DT值是什么啊？2、《恶魔猎人3》中右上角战斗时会出现"Bleast"、"Alright"、"Sweet"之类

的单词，有什么含义吗？影响过关评价吗？影响哪一项呢？（广西桂林 韦磊）

1、你说的那是对应特殊风格的特技，可以发动分身的风格是“Doppelganger”，可以减慢时间的风格是“Quicksilver”。这两种风格都是要到游戏后期才能获得的，将风格切换到这两种中的一种之后，按○键就能发动对应的特技。需要注意的是，这两种风格与其他四种风格不同，不能随着使用次数的增多而升级学会更多特殊动作。这两种风格使用时消耗的是魔力值。2、这就是代表战斗中连击等级评价的词语了，那些单词你只要看第一个字母就知道对应的等级了，例如“Alright”是A、“Bleast”是B等等……过关评价从高到低依次为S、A、B、C、D五个等级，影响评价的因素分别由花费时间、获得红色orb数量、连击评价、所受伤害和道具使用，如果能够五个单项获得四个S、一个B或者三个S、两个A以上的成绩就能得到S的总评价。想要获得高的连击评价就需要你在战斗中打得越华丽越“酷”才行，如果以不同的招式连续命中敌人这个评价就会上涨，每涨满一次就会提升一个等级的评价。在实战中，枪支攻击可以用来暂时维持评价，近身攻击是用来提高评价，想要拿到S级评价就要多用挑衅。



↑想要玩出高评价关键是打得要炫。

Q 《最终幻想12》中有个讨伐任务A09，我到达任务区域后却找不到莫布，请问该怎么做才能完成？（江西南昌 徐明）

你问的是“黑いウワサ”这个紧急讨伐任务吧？要接受这个任务剧情方面需要推进到**ドラクロア**研究所，工会等级需要达到**バウンティ-ハンタ-ズ**（5级），此外还需要完成2个以上的紧急讨伐任务，必须完成“紧急讨伐No.5 **バラミナをかけ　iける**一阵**の光**”这个任务。任务完成区域是在大砂海**ナム・エンサ**/风化**する**岸边，具体走法是在第一个地图往左下走，在第二个地图往左上走，到第三个地图可以遇到敌人。需要注意这个虚假任务其实是诱捕巴尔佛雷亚的圈套，所谓的敌人“**ベリト**”并不存在。到达目的地后，会有另外一场恶战。完成本任务的奖励是5100G和超级回复道具**ラストエリクサ-**。

Q 我最近在玩NDS上的幻水，目前正在努力收集108星中，有几个人物的加入方法想请龙哥说明一下：ミュン・ツアン、ナムナ、ノフレト和ナキル。目前就想起这么几个人，可能以后发现还有没收到的人还会再写信过来问……（河北廊坊 魏庆锋）

ミュン・ツアン的加入方法是在剧情进行到**フォ-トア-ク**功略后，**リウ**成为长老后在**ギネの**谷与之见面（**リウ**不能在队中）；沙漠出现后回据点接任务“**スクライブの长に会いたい**”，战斗胜利后离开；再在剧情发展到**フォ-トア-ク**功略后带着**リウ**去**フォ-トア-ク**北门就回加入。**ナムナ**的加入方法是在**ネイラ**加入后一直到**フォ-トア-ク**功略后，当季节为花蕾的时候来到据点3楼房间会发生**ナムナ**来探访**ネイラ**的事件，之后等到**フォ-トア-ク**功略后，依然是花蕾季节来到房间交谈后加入。**ノフレト**的加入方法是当剧情进行到沙漠出现后，来到帝国废墟遗迹在倒数第2层的门会打开进入后事件（**シャムス**和**マナリル**不能在队中）；之后带着**シャムス**和**マナリル**回去，回据点接帮忙挖掘任务完成后（需要力超过100的人8个）再带着**シャムス**和**マナリル**回去后加入。**ナキル**的加入方法是在据点升级后到沙漠出现前，带着**アスアド**进入据点会发生**アスアド**离队寻找**ナキル**事件，过段时间再进据点发生事件加入。

Q 我在玩PS2上的《最终幻想10》，在飞空艇上打Sin的时候，每当它的能量满后就会张嘴进行攻击，我使用的三个人直接被秒，连加HP的机会都没有，它的其他招式我都能扛下来，就是不知道该怎么应付这一招，太郁闷了！请龙哥帮忙指点迷津啊！（吉林长春 王瑞）

这一段是要求你必须在一定时间之内干掉Sin。此战最关键的地方就是一定要让提达为所有参战队员加速，上场队员务必全部是攻击主力，这样每次Sin行动之前我方就可以行动数轮。最初双方相距太远普通攻击够不到时就让LULU用强力魔法猛轰，接近之后让提达、奥隆一干近战系猛人拼命砍。记得事先换上防石化等异常状态的装备，因为Sin在接近后的攻击会附带石化等异常效果，这样就可以省去磕药的时间。本战没什么太多的技巧可言，只需记住“一切以攻击为中心”这条原则即可。可以到最后再放巴哈姆特，OD可以K掉BOSS两万多点血还不用担心OD的硬直，多试几次总能过去，不难。

Q 关于GBA上的复刻版FF6，我有点问题想要请教龙哥，那就是听说这次的GBA版增加了几个新幻兽，请龙哥详细告知这些新魔石的入手方法。（辽宁鞍山 贺军）

在FF6A中一共新增了四块魔石，它们分别是利维亚桑、巨型仙人掌、基加美修和龙帝。下面分别说明这几块魔石的具体入手条件。游戏中世界崩溃后第一次来到港町**ニケア**时，会有个穿着比较怪异的人主动上来搭讪，告诉我们这个世界上有4块“**幻の魔**石”。利维亚桑（**リヴァイアサン**）：剧情发展到暗中跟随**エド カ-**来到**サウスフィガロ**之后，与此处出租陆行鸟屋子左边的人对话后得知坐船时海面会浮现出巨大的影子；得到飞空艇后乘船从港町**ニケア**到**サウスフィガロ**（反过来也行），途中会遭到**リヴァイアサン**的袭击；由于这场战斗是在海底进行，所以可以让莫古在本战中习得水之舞，装备上水属性吸收的河童套装即可轻松获胜。巨型仙人掌（**サボテンダ-**）：与**マランダの**町左下角的盗贼对话可以得到巨型仙人掌的情报；之后在**マランダの**町南方的那片沙漠中多次打败小仙人掌（每次可得10点AP，是练魔法的好地方），然后在这片沙漠西部中央的位置就会遇到巨型仙人掌；其会使用二连或四连的针千本攻击，并用物理攻击反击，临死前还会发动超强的十连针千本，HP不够的话会非常危险，建议给全体施加**リレイズ**或是多用跳跃攻击来避开。基加美修（**ギルガメッシュ-**）：与**ジド-ルの**町拍卖场右边的市民对话，会得知拍卖场中有珍贵的剑待拍；之后去拍卖场以50万的价格拿下**エクスカリパ-**，离开拍卖场后刚才的市民会提醒说斗技场**コロシアム**里有人专偷珍贵的剑；去地图左上方的竞技场用**エクスカリパ-**做赌注与**オニオンダッシュ**战斗，无论胜负战斗结束后都会发生基加美修抢剑的剧情（这位老兄对圣剑的执念还真是深啊……）；此战虽然是在斗技场，不过我方还是可以四人出战，和平常的战斗一样。龙帝（**ディアボロス**）：八龙封印解除后地图上出现新增迷宫“**龙の巣**”，击破八龙后打败龙帝**カイザ-ドラゴン**，之后入手。



↑巨型仙人掌的物理攻击力非常之高。

Q 听说《宿命传说2》中有个什么换称号育成人物的BUG，请问具体该怎么做呢？我最近闲得无聊，正在温习PS2上的经典游戏。（云南大理 张翔）

当雕像只剩1个时，把它装备在身上，如果这名角色在战斗中死亡重生后，就会发现原本应该消失的雕像还在装备栏里，再装备就行，可无限次使用。另外如果参战的四个角色身上都装备雕像，且装备栏满时（我记得好像是512个）可自动无限次复活。所谓的称号BUG，简单而言其实是某些特定角色装上某些特定称号时能使该角色的成长率发生永久性的变化。称号BUG的原理：TOD2的系统默认的是，当角色升级的时候其能力的成长不会为负；而装备有的称号后其在升级时减少的能力的量会大于人物能力成长的量，此时该角色此项能力的成长只会减为零并不会出现负数。此时如果换上其他称号的话，却会加上原本那个称号应该减少的量，于是就形成了我们所说的称号Bug。举个例子来解释，如果主角攻击成长基础为4，但当其装备上“连锁名人”的效果为攻击成长-6；这样在其装备该称号并升级的情况下，主角攻击成长就会变为0，但若是换上其他称号（如自由称号）的话，攻击成长就会变为+6……相信你应该大致明白了吧？此外由于等级达到61以上时，各角色的成长率会变为原来的一半，等级达101以上时，成长率变为原来的1/4。这时将是连同角色的自身成长和BUG技影响后的总结果再乘以1/2或1/4，所以等级越低使用该BUG人物成长得越高。还有要注意的就是有些称号不能装，否则会产生反作用。

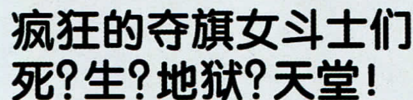
Q 《影牢2》中GOOD ENDING需杀人数少于十五人才可，但是关卡中敌人不杀完又不能结束，请问这该如何达成呢？（河南郑州 周强）

1、《影牢2》GOOD ENDING的完整达成条件应该是在第十章选择“不离开”，杀人数低与15，终章选择“不战斗”击败魔神，主角成为女王并且继承将军的遗愿振兴国家。想要在游戏中尽量少的杀死敌人，要诀就在于大部分敌人在HP降到35%以下后就会逃跑，而敌人是否会逃走，这与对其造成伤害的陷阱连锁有关系。比如，敌人中除了法师系的以外，骑士、大槌男等血厚的三连下来，只要血红是必跑的。通过这种手段就可以大幅降低杀人数。

Q 请问龙哥，XBOX360上SE做的《最后的遗迹》里，在ロイオテイア有个支线任务叫做“想いは巡る”的，做起来非常复杂，龙哥能不能指点一下该怎么做才能完成？（天津 宋剑）

这个分支任务做起来是比较费时，推荐顺序如下：在**バルテロッサ**的**パブ**与**レイム**对话；**バアル-ク**的**グレンツエ**地区与**アリッサ**对话花10000G买下“朝风の指轮”；**バルテロッサ**的**パブ**与**レイム**对话交换“古びた鞘”。在圣都**エリュシオン**的**グナ-デ**区与**ボ-ザン**对话：选择第一项用刀鞘换情报，选择第二项后选择第一项用**ロイオテイア**酒交换情报；选择第二项后再次选择第二项后选择第一项可以得到用10个**ロイオテイア**钢交换情报。在**バアル-ク**的**グレンツエ**地区与**アリッサ**对话，调查工会前的光点得到“思い出の地图”；在圣都**エリュシオン**的**グナ-デ**区与**ボ-ザン**对话得到“虹色に辉く石”。在**バアル-ク**的**グレンツエ**地区用“虹色に辉く石”与**アリッサ**交换“朝风の指轮”，最后回**ロイオテイア**的**パブ**与**ラパス**对话得到“虹色に辉く石”和“知の神石”。

与比基尼淑女们的死斗
死或生 天堂
马拉松大赛
ドドドドド
ドドー
洋食 ゴトウ
我看看
来个蛋包饭吧
蛋包饭久等了
バーン
ドドドド
おでん
我要煮鱼片
给你煮鱼片
啊!!果然还是要煮麦卷吧!!
不行!!先给我把这煮鱼片吃了!!
给我吃了!把煮鱼片吃了!
バタ—
ドドドドド
ドド—



夏天到了！

咳咳，夏天真的到了。近几天编辑部的人都在闹热，估计用不了几天就要开空调了罢。而我的位置正好在空调的正下方……啊想想就一阵寒意。

闲话休提，本期的漫画是在恶搞死或生天堂的捏他。似乎女生大都是认真起来不要命的类型，而换成游戏中的女斗士们这种拼命感则更加倍，无论穿着什么服装，无论是否有绳结挣脱掉落的危险，一旦确定目标立即奋不顾身。无论看马拉松还是吃饭，可怜的主角只要拿到三角形的旗子，必定会成为淑女们追逐的对象。想必男孩得到旗子恐惧症了，买煮鱼片是三角形的也惊得不得了。而卖煮物的大叔不知安的什么心，竟然插到那种地方……。虽然男孩急中生智，趁淑女们还未赶到吃了煮鱼片。怎奈命运弄人，偏偏落在那不倒旗杆上的蝴蝶翅膀竟也是三角形的。其实他也并不算杯具？被一群比基尼美女围绕争执致死，地狱与天堂想来也相差无几了吧。

□文/翅膀

合金装备和平行者 剧情完全攻略！

MGS3的时代，世界正处于冷战时期，古巴核危机刚刚过去。一位苏联的导弹科学家斯科洛夫意识到自己参与的载核战车研究有可能进一步破坏世界的核平衡，于是企图寻求美国的帮助。于是，当时还未成为“Big Boss”的元祖斯内克，受命救出意图逃亡美国的斯科洛夫。就在任务即将成功之际，却遇到埋伏功亏一篑，而事后他发现设计埋伏抢走斯科洛夫的幕后指使者竟是自己的恩师The Boss。而后被The Boss带往苏联的小型核弹头在斯科洛夫研究所爆炸，美苏关系因此而异常紧张，东西之间的核战争一触即发。为了证明美方的清白，派给斯内克的下一个任务则是前往苏联，阻止斯科洛夫的研究，并且抹杀叛国逃往苏联的The Boss的食蛇者作战。自少年时期便跟随The Boss，在她的教导下成为一名士兵的斯内克，对他来说The Boss是有如母亲一般的存在。被自己至亲至爱的人意想不到的方式背叛，为了追求事情背后的真相斯内克而毅然前往苏联赴任。

一番激战的结果，斯内克的任务成功，The Boss由他亲手杀死，尽管到最后也未从她口中得到任何回答。悲愤的斯内克回国后才由任务中结识的女特工EVA的情报得知事情的真相。The Boss的背叛完全是美国政府为了维护自身利益而自导自演的，而其中的意外使她必须弄假成真，完成这代替国家背负莫须有的罪名而死的任务。了解了一切的斯内克对国家、军队的存在方式产生了质疑，离开了CIA中央情报局FOX部队。十年过去了，1974年11月4日，一对客人来访了斯内克在哥伦比亚建立的“无国境军队”的基地……和平行者的故事开始了。

系统介绍

键位配置（系统默认射击模式）	
摇杆	移动
○△×□	改变视角
长按方向键←	打开道具列表
短按方向键←	上一次装备道具与不装备道具间切换
长按方向键→	打开武器列表
短按方向键→	上一次装备武器与默认武器电击棒间切换
方向键←/→+□/○	选择道具/武器
方向键↑	动作键，根据图标不同完成不同动作/换子弹
方向键↓	短按为切换站起与下蹲状态，长按为匍匐
L	瞄准
R	徒手攻击/启动设置型道具
L键瞄准中R	射击
移动中短按R	翻滚
移动中长按R	CQC
CQC中按R	连续CQC
START	菜单
SELECT	可在菜单中设置以下其中之一：呼叫通话、切换是否自动瞄准、选择发送联机信息



METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

PS Portable PSP	本刊译名：合金装备索利得 和平行者		2010年4月29日	
	战术谍报	KONAMI	5229日元	日版
	UMD	1~6人	1511MB	15岁以上

系列的最新作，与PSP上的上一作不同，本作由系列生父小岛秀夫亲自操刀，在内容上延续MGS3剧情十年后的故事，可说是系列的正统续作。新加入基地要素，玩家可在其中开发武器道具、捕获俘虏并派遣他们完成任务等。充分发挥PSP的机能，画面、游戏性、收集要素满点。虽说现今《Fami通》的评分越来越靠不住了，不过本作的素质确实不愧为一款满分游戏。　□文/翅膀

主菜单

这里可以选择新游戏、读取存档、安装记忆棒数据、删除存档与附加机能。

需要注意的是安装分为330MB和880MB两种，分别对应PSN下载版与UMB光盘版，请根据自己的需要安装。若完全不进行安装的话游戏中将听不到无线对讲机中人物的语言。

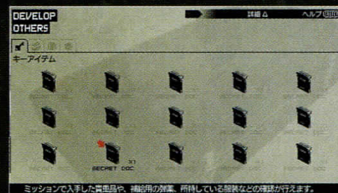


附加机能可以通过PSN上网下载管理各种追加DLC，一些需要输入密码获得的内容也要在这里进行。另外游戏进行到一定阶段后可以在这里的VOCALOID中编辑Walkman中歌曲的歌词，自制合金装备ZEKE的声音、歌曲等等，下载对应文件后便可在游戏中对应处使用。

研究开发 DEVELOP

研究开发分为武器和道具两部分，其他俘虏的敌方车辆飞机与各种开发设计图、弹药、服装等都可以在这里确认。

进行开发需要得到该物品的设计图，而各类不同物品需要各个部门达到一定等级才能开发，例如：麻醉类武器需要医疗班等级、索敌支援类道具需要谍报班等级。各种设计图可以在主线任务、附加任务与派遣任务中获得。达到开发条件后支付规定的GMP数额即可开始开发，随着完成任务开发进度增加直到100%即开发完成。开发途中若GMP总数达到负值将停止所有开发，取消多余的开发回收资金后GMP成为正值则恢复。某样物品开发途中因某种不满足其条件则开发停止。



↑进行开发所需的设计图，大都在地图的隐藏位置，或是完成任务获得。



←开发需要大量的GMP，多多进行敌兵回收吧。

对战任务 VERSUS OPS

本游戏最多支持6人联机对战。分为小队生死战、个人生死战、夺旗战和制压据点战一共四种模式。可选择的地图随着任务完成会有所增加。另外也存在只有对战模式限定的服装。设计好联机任务列表后，可以在联机中直接进行切换。



资料 DATABASE



资料共分为三种：基地资料，显示各个设施开发与收集情况；个人资料，显示目前为止个人以及联机模式的战绩，取得的勋章与称号、战友列表与英雄度排行榜等等，显示相关更新履历。称号的获得条件基本都是由是否联机，使用何种武器，是否杀死敌人决定。

派遣任务 OUTER OPS

共有E到SS等级任务共72关，可以派遣实战部队的队员以及俘获的敌人车辆参战，而合金装备ZEKE制造完成后将成为挑战后期S级关卡的关键。战斗结束后队员三项主要能力将有所成长，并且一定几率得到奖励道具、设计图等，或是有志愿兵加入。士兵的LIFE每场战斗后都会重置，但大型兵器的LIFE需要从出击列表中排除才会在下次任务后逐渐回复。另外注意在这里队员LIFE降至零的话有可能负伤、产生心理障碍或是直接战死，兵器LIFE降至零了的话也会无法回复直接破弃了。读档的话一定几率可以避免悲剧。



MotherBase基地菜单

MENU

游戏的基地菜单，可以按左右键或L、R移动到任务菜单和系统菜单中去。最开始基地菜单中只有三项，随着完成剧情任务最多会增加到九项，以下将为您一一进行介绍。

成员编成 STAFF

游戏中可以利用回收气球将任务中失去行动能力的敌人与遇到的俘虏回收到基地中，令他们成为MSF的成员。每个成员除去LIFE、MNTL、GMP+之外有五项基本能力等级，相对应的五种部门实战部队、研究开发班、粮食班、医疗班和谍报班。可以将擅长各种能力的队员分配到不同的部门以增加其等级，提高各种效果，而等级达到一定条件之后会增加新的可开发道具和武器。

成员编成中的键位	
上下键	选择队员
左右键	切换信息显示方式
○	确定/选择
×	取消
□	复选（按住的话可以拖动）
△	显示详细
详细信息中○	确认队员能力
LR	切换各部门
START	选择队员排序方式
SELECT	帮助

待机室

新加入的或是由医务室复归的队员都会先待在这里等待分配，选择最下方可以将他们自动分配的各个合适的部门。

实战部队

实战部队的队员除去实战等级外，三项主要数值也很重要。首先实战部队的队员是MSF的资金来源，属于实战部队的成员其GMP综合会显示在画面右上角，用于开发各种道具和武器，以及建设基地。GMP为负值时以上都会停摆的哦。此外正如其名，属于实战部队的成员可以在EXTRA OPS与OUTER OPS中出战，这两项将分别另外介绍，但是因此其HP与气力也是相当重要的。

研究开发班

正如其名，所有的道具武器研究、开发、制造都需要研究开发班达到一定等级。另外合金装备ZEKE的开发也需要特定成员加入研发班的。

粮食班

负责MSF的饮食，饮食供给率将显示在右上角GMP下面。超过100%的话队员士气上升能够增加其各项数值能力，而低于100%的话士气下降，低到一定程度的话会出现叛逃现象。因此不需要的佣兵最好趁早解雇掉，以防他们在这里吃白饭降低士气。



医疗班

等级高的话会增加诊疗所中队员负面能力值回复速度，降低疾病和负伤的发生几率等。



谍报班



影响战斗中物资支援和炮击支援的等级，并且可以在任务前查看敌兵与俘虏的情报。

诊疗所

治疗患病或受伤以及因战斗产生心理障碍的士兵。一段时间康复后将回到待机室。



营仓

关押反抗心强烈的敌兵。需等其敌属性降为零之后才会加入。另外敌属性高于零的队员无法配置和解雇。

交换待机室

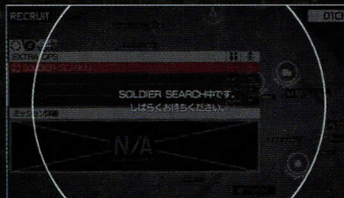
只有在这里待机的队员才可以与他人联机交换。

邮局 DELIVERY

开发箱子的用途，可以将各种道具、装备、子弹、投掷设置武器装箱送给联过机的朋友，甚至联过机的朋友的朋友，可以指名也可以设为随机。同时也可以设置寄信日期以及背景音乐，在生日当天送给联机朋友一个LOVE箱子或是一颗C4或许是不错的选择。



招兵买马 RECRUIT



↑在上班下学途中的公交电车上招募队员或许会有不错的收获吧。

游戏可以通过扫描附近的无线热点来搜集志愿兵，貌似没有无线LAN的地方偶尔也能搜到，或许是人品问题吧。收到信号后会出现任务，需要在沙滩与其进行CQC对决，时间内令对方气绝即可，虽然比一般小兵耐摔些不过貌似没有什么难度。根据英雄度高低决定收到志愿兵的优劣。联机的话可以两人同时招募，增加效率。

开发合金装备 METAL GEAR

每次与AI兵器战斗后都会随机得到对方的一些零件，还有战斗最后拔出的AI电路板，都是自制合金装备的素材。开发需要修伊加入研发班，而AI的调整需要第四章完成爱博士加入研发班。我们开发出的METAL GEAR取名为ZEKE。完成后可以参加OUTER OPS，将成为挑战后期S级任务的关键。要成型首先要收集主要零件，分为四类，脚步零件、行走零件、动力零件和头部零件。收集五个小的可以合成一个整个零件。而且必须从下面组装，只有头是没法摆在空中的。要出阵还需要武器，超电磁炮是库里萨里斯掉落的，其他附属零件也由不同AI兵器掉落，例如第三项追加装甲只有科控会掉。收集的AI数据版则是用来增加完成后的各项属性数值的，共有机动、攻击、索敌和自律四种，要收集全需要挑战多次，并且有的AI需要打附加任务中的加强版才会出现。此外，可以改变颜色涂装，以及通过主菜单中的附加内容设定ZEKE的声音并且可以令它唱歌的哦。

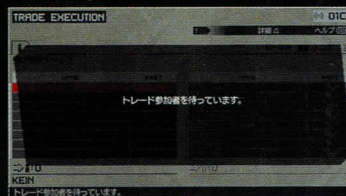


↑组装完成的ZEKE可以选择喜欢的颜色哦。

最后，ZEKE完成参加任务也是开启主线第五章最后任务的必要条件之一。

佣兵交换 TRADE

玩家可以在这里与联机的朋友交换自己收集的队员，交换前需要事先令他们在交换待机室待机。通过交换强力的士兵帮助进度偏低的朋友提升各部门等级，平衡对战的难度等等，从而提高联机的乐趣也是个不错的选择呢。特别是取得某个女性队员勋章的时候很有帮助。



任务菜单

任务选择菜单分为六个大项，分别为主线任务、附加任务、建立联机、观看剧情动画、根据地区选择任务和最后根据出现顺序选择全部任务。主线任务共33关，附加任务共128关，主线任务限定斯内克，而附加任务可以选择MSF佣兵出击，第四章通过后解除限制，但也有任务限定必须某类出击的。使用MSF兵完成任务后会使其三项主要属性大幅成长，而佣兵具有的特殊技能也会为任务带来帮助。选择任务时可以按△键查看曾获得的最高评价，拥有谍报班的话更可以切换显示任务中敌兵与俘虏的情报。选择任务后出现BRIEFING FILES选项，玩家可以在这里听取游戏角色的录音，包含对任务的建议、游戏背景的解说、背后的奇闻轶事等等。注意开启怪物猎人关卡的条件也在这里哦。



服装选择

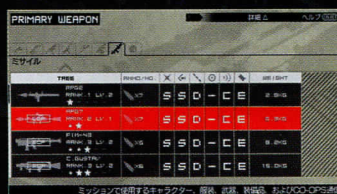
各种服装具有不同的隐蔽率，防御力，道具武器携带量，对行动速度也有影响。前期可以根据任务战场的地形选择适合隐蔽的服装，后期得到潜入服与战斗服后，根据任务潜入与战斗的性质不同基本在这两者间选择就可以了。裸装完成任务的话会记入个人资料的哦。



服装	入手任务
スニ－キングス－ツ	对战斗直升机Mi－24A战
バトルドレス	和平行者第一战
タイガ－ストライプ	追踪阿曼达
AUSCAMデザ－ト	破坏路障
スクエア	附加任务30 回收机密资料
スネ－ク	前往热带云雾林
タキシ－ド	第四章通过
アマンダ（女性士兵限定）	附加任务67 和帕斯约会 取得S
海水パンツ（男性士兵限定）	附加任务67 和帕斯约会 取得S后再次进入任务的栈桥上
Tシャツ	附加任务01 射击训练：无限

武器选择

本作具有相当丰富的武器种类和数量，近距离的有手枪、霰弹枪，中距离的突击步枪、轻机枪、重机枪，远距离的狙击步枪和导弹。其取得方式和道具类似，靠任务结束后或是在地图中取得设计图即可开始生产。比较实用的有可以麻醉的手枪和狙击步枪，以及加消音器的各种武器，以及Boss战必不可少的导弹，特别是针刺FIM－43对移动灵活的飞行Boss极其有效。此外各种投掷类手榴弹、烟雾弹、闪光弹也会在对付大量敌人时发挥特别的功效。





米勒其实是那个人!

本作中登场的和平·米勒，作为斯内克的副官大副活跃。而实际上他与《MGS》第一作中登场的教官——马克多内鲁·米勒是同一个人哦。



KONAMI的专务执行役员，小岛制作组总监。代表作有合金装备系列，我们的太阳系列和ZOE系列等。

小岛秀夫 HIDEO KOJIMA

小岛监督就游戏发售畅谈和平行者感想

几乎加入了掌机能做到的所有东西

——游戏终于完成了。

小岛 完成了。仅限日版（笑）。目前海外版还在锐意制作中。

——虽然尚未解接触游戏，但是目前得到的情报让人有一种“这还是MGS吗？”的感觉呢。

小岛 刚刚开始设计的时候确实是普通想要设计成MGS的，也有它自己的剧情。可是游戏的目的在我自己也没有发觉之间渐渐的改变成另外的东西。

——虽然也可以作为MGS来玩，但是加入了许多其他有趣的要素呢。

小岛 只要是男孩子想必小时候一定都玩过“基地游戏”，就是类似那种感觉。不过实际进行潜入和操作的都是玩家，这里和原来还是没有改变的。自己操作人物游戏的成果最终反映到基地里，而基地里的成果又对游戏部分产生影响。就是这样反复的一个过程。

——原来如此。

小岛 剧情上也是，并非通关一次就算结束的哦。

——啊，是这样吗?

小岛 虽然具体还要靠大家自己来玩啦，不过最后的部分经过这样那样的过程……最后令人感动的结局呢（笑）。剧情整体上有三次高潮，不过渐渐的剧情部分已经不是游戏的主体了。

——是这样呢。随着不断进行潜入任务的同时就会发现……

小岛 在基地中能够做的事情会越来越多呢。而这个过程中，比起做任务会变得更加热衷于基地的运营呢。

——变成为了运营基地、收集设计图和召集新人而接受新任务哦。

小岛 就是这样。

——基地部分在游戏主线剧情结束后也可以继续玩吗?

小岛 这是当然。没有终结的游戏呢。而且可以通过联机和其他人对战，靠与他人协力完成自己以前很难过的任务。

——啊，对了。虽然建设基地也很有趣，“和平行者”的协力任务也是重点呢。

小岛 是的。除了协力任务和对战之外，还可以进行道具和人物的交换哦。此外，还有BRIEFING FILES这里，是保存的游戏角色无线交谈的内容，总共有8、9小时的容量。在地铁和公交里当做广播剧来听也是不错的呢。其中包括斯内克和米勒相遇的故事哦，听了你一定会感动的。掌机能做到的所有东西几乎都加入了呢。

——嗯，本作的内容相当丰富呢。

小岛 非常丰富的。是你所无法想象的程度。因此，我们才把发售日推迟了一个多月的，丰富的内容最终调整的时间都来不及了呢。这种情况是迄今为止没有的。

——记得MGS4的时候不是搞了两层蓝光光盘的吗（笑）。

小岛 啊，那个是因为数据量比较大。而这次是指可供游戏的时间。因为游戏中可以干的事情太多了，单单确认就花了不少的时间。仅仅通关剧情任务也行，不过附加任务的量实在不简单的哦。而且能够制造的武器数量也很了不起。

有曾经制作合金装备时那种“我做到了！”感觉的作品

小岛 我曾经跟儿子一起玩口袋妖怪 金·银呢。

——是啊，那个曾经很流行的。

小岛　在玩之前我连口袋妖怪是什么都不知道呢。所以本来没什么动力去玩的，可是实际玩过之后令我大吃一惊。世上居然有这么有意思的游戏啊。

——哈哈哈哈。



小岛 非常投入的通关之后又完成了二周目呢。这次的和平行者也和它差不多哦。光看图像或许和PS3、XBOX360的游戏没法比吧……。

——虽然没法比，但是我觉得在掌机上已经很不错了哦（笑）。

小岛 游戏有时候不玩一下不会体会到它的有趣的。因此希望大家务必尝试一下，这是迄今为止没有过的游戏嗯……。

——确实如此呢。

小岛 就游戏要素而言，不仅包括原本的MGS，还加入了怪物猎人、口袋妖怪和模拟城市等游戏的感觉呢。将这些要素统合在一起的游戏性，绝对和以往的游戏完全不同。

——这次的和平行者会有和类似网游的那种规模感哦。进行任务回来后得到报酬，然后利用报酬进行下一个任务，还有能其他的玩家进行各种交流……。

小岛 其实还想加入更厉害的内容呢。可惜容量不够了（笑）。做好之后但最终没能加入的东西也有不少呢。不过想要做的基本都做到了。本次在PSP上的制作，追求的这种进化与其说是向上不如说是横向的。派遣任务中令战车之间互相战斗的地方，看上去有家庭战争的感觉呢（笑）。不过作为游戏设计来说很守原则了。在海外经常被问到为什么本作要出在PSP上，而我要说，正因为是PSP所以才做得出本作来的。

——以往的MGS系列也是如此，真的有很大改变呢。每次都会加入很多原本不属于MGS的要素。本次也是以这种方针在制作的和平行者的哦。

小岛 确实如此。以往的MGS都属于



“战略谍报动作游戏”，而这次不一样。和平行者变更为“战略谍报作战游戏”了。

——改变游戏类型了吗。

小岛 因为“作战”包含了运营军队的同时完成任务的意义呢。

——感觉本作已经达到一种巅峰了呢。

小岛 好戏才刚刚开始呢。

——刚刚开始?

小岛 目前有了新的创意。可是这个是PSP所做不到的。接下来是要完成那个恩。

——原来如此，您曾经说过本作是为了今后的一个实验台呢。

小岛 是的。通过和平行者让我了解到，我所想做的东西在游戏设计的角度上讲是没有问题。在完成后的成就感上和我制作初代MGS的时候差不多呢。不过很难用简单的言语来表达呢，很多地方做得有些过了，实在溢于言表的感觉……。

——对游戏的感觉因人而异。有的人会觉得剧情很好，有的人认为基地部分不错，当然也有喜欢联机协作的人。这是MGS的一种进化，作为游戏设计来讲毫无疑问实在进化的。

小岛 总之希望大家要玩玩看，试着接触一下。尽管本作包含了对将来的实验性的要素，但作为游戏设计的来说可以说是毋庸置疑的作品。

——如此自信的小岛监督很少见啊

小岛 我一直很自信啊（笑）。不过，本作确实是有我制作合金装备时那种“我做到了！”感觉的作品呢。

和平行者主线任务全攻略!

序章 无国境军队

开始新游戏需要输入名字，只能用英文、数字和一些符号，规定15字以内。之后选择操作方式，依次是射击型（MGS4型）、动作型（MPO型）和猎人型，各种类型对应键位不同，请大家根据自己的习惯选择，此后游戏中可在START菜单中随时更改。

接着进行所选操作方式的确认，开始训练按照教官的要求和屏幕提示调整视角、移动、发起各种攻击即可。

STORY

训练中，副官米勒带来了两位客人。自称教授的男人和一名红衣少女。据他们而言，一年左右前开始哥斯达黎加国内出现了神秘的武装集团，由于与CIA相关政府无法介入，而因和平宪法无法持有军队的哥斯达黎加更无力与其对抗。而那位名为"帕斯——和平"的少女，曾被他们捕获施暴侥幸得以逃脱。因为25年前的内战而失去祖父母，孤苦伶仃的帕斯请求斯内克，将这伙人从国内赶走，使哥斯达黎加回复和平。

而实际上，斯内克看穿了教授其实是苏联的特工KGB的成员。据教授坦白，苏联企图煽动尼加拉瓜的反政府组织推翻亲美政府，建立共产主义国家，从而使美国丧失在南美的地位赢得冷战胜利的关键。而哥斯达黎加的武装集团则是美国CIA对其作出的反应。KGB希望斯内克阻止美国的干扰。面对涉及冷战美苏两方纠纷的任务，斯内克并不打算插手，而教授拿出的一盘磁带令他改变了主意。据说那是帕斯的友人在进行鸟类观察时录下的，而因此被佣兵组织抓获，在逃离佣兵设施时帕斯将其带了出来。令人意想不到的是里面竟然传出了明明应该已死去的The Boss的声音。

最终斯内克终于下定决心，查出真相，为了帕斯——为了和平而接受了任务。

任务1:发端/资材搬入设施调查

本任务主要的目的是熟悉操作与潜入。按START键可以确认区域的地图。最初的沙滩可以练习一下射击，树上的椰子和海中漂浮的各种东西都可以破坏。对出口的铁丝门使用手雷即可进入下一个区域。密林中可以练习下格斗CQC，从背后快速接近敌人在其发现的瞬间抓住敌人即可不触动警报，注意若直接将其摔倒无法致晕，需要绕到背后再CQC一次即可。途中捡起地上的物资，来到第三区域。注意通过右上角音声探测中观察敌人的位置，攻击敌人时不要被其他人发现。使用武器也可以但杀人或濒死会降低评价，并不推荐。触发警报的话需要一定时间内不被敌人发现或是全灭地图中所有敌人方可回复。无警报情况下进入左上角房屋侧即可完成任务

STORY

在设施中，得到了敌人据点情报的同时，斯内克发现敌人将某些物资搬运到了西方伊苏拉山区，而那有极大可能是核武器。为了确认真伪，并且找到熟悉当地的向导，斯内克决定与当地FSLN抵抗组织头领取得联系，前往FSLN的藏身之地。作为接受任务的交换条件，海上平台正式交由MSF使用。进行人员配置与开发研究后便可开始任务。

第一章 无军队国家

任务2:接触FSLN司令官

开始的区域有两名小兵，分别干掉后通过一个无人区域。下一个区域有三个敌人，装备麻醉枪的话爆头或是连续射击身体即可搞定。最后的区域需要使全部敌人无力化，桥头小屋附近的敌人视野很广比较麻烦，最好是将敌人引到偏僻的地方逐个解决后气球回收。

STORY

得知FSLN的据点已经被占领的斯内克来到其所在的船头小屋，将敌人全部肃清之后在小屋中救出了反抗组织的众人。而这时原本的司令官已经被杀，而他的女儿阿曼达代替他领导着组织。就在双方交换情报的时候，随着一阵阵机械的歌声，一架巨大的飞行器出现，在它的攻击下众人一阵慌乱。在混乱中，阿曼达的弟弟济科被同行的小型机器人掳走了，阿曼达等人为了救出济科尾随而去。而借此体会到事件严重性的斯内克为了获得更多的情报，也为了追踪阿曼达而去。

任务3:追踪阿曼达



这一关开始的地图就是上一关最后的船头小屋，从敌人增援的相反方向可以回到密林开始的区域，来到刚才的无人区域，这次左边出现了新的出口，途中的敌人很分散不难对付，一路小心通过吊桥来到沼地，干掉两个敌人后到达香蕉园鉴别所。这里敌人虽多但分布比较分散，各个击破后通过工厂结束任务。注意这里有两个俘虏可以回收。

任务4:对装甲战车LAV-G

本关的敌人是上一关结束时遇到的战车，第一个Boss级关卡。此类Boss的打法大体都是将护卫兵所有人杀死或是气球回收后对机体造成一定伤害队长便会出现，将他麻醉或是杀死即可将其俘虏。当然直接破坏也可以，不过以目前的火力稍微有些不足，而且时间上也不占优势。关键是俘获的车辆与直升机可以作为战力参加派遣任务，所以战术应尽量以俘获为主。另外战车等都有两个红色油箱，将

人物角色

CAST

本作具有众多充满个性的人物，围绕着在哥斯达黎加实施的"和平行者计划"引起的纠纷，与主角斯内克在各种利益关系间息息相关的人们。为我们带来一场以"和平""核抑制力"为主题的故事。



斯内克Snake（声：大冢明　V夫）
曾在MGS3中拯救世界全面核战争危机的英雄，但因此杀掉自己的最爱的恩师、母亲一般的The Boss，继承她的称号被称为Big Boss。



米勒Miller（声：杉田智和）
在战场上与斯内克相识，一同组建了"无国界军队"MSF，担任副司令并且掌管其运营。本名"和平"，取其首字音被称为"卡兹"，日美混血儿。



帕斯Paz（声：水树奈奈）
名字是西班牙语"和平"的意思，与教授同时出现在斯内克面前，请求他为哥斯达黎加夺回和平，并找到她失踪的朋友。



格鲁维斯Galvez（声：大冢　V芳忠）
自称哥斯达黎加联合国和平大学的教授，带领帕斯访问斯内克请求他的帮助。实际上身为KGB的工作员，暗地中另有打算。右手是红色的假肢。



济科Chico（声：井上喜久子）
阿曼达的弟弟，年龄虽小确总认为自己已经独当一面，但依然被阿曼达等人当做小孩子对待。对于迷之生物具有特别的兴趣。



阿曼达Amanda（声：朴璐美）
尼加拉瓜反抗组织的成员，尽管组织流落到哥斯达黎加依然坚持为祖国而战。父亲牺牲后代理组织的司令官，本人对此并没有十足的自信。



塞西尔Cecile（声：小林优）
在哥斯达黎加进行鸟类生态观察的鸟类学家，来自法国巴黎。因为偶然录到了一段机密的对话而被监禁，莫非她就是帕斯失踪的朋友?



修伊Huey（声：田中秀幸）
乘坐轮椅的科学家，负责"和平行者"的双足步行部分以及附属AI的开发。实际上是MGS系列中索利德斯内克助手奥塔控的父亲。



另类爱Strange Love（声：菊地由美）
负责和平行者主AI开发的女性科学家。对The Boss抱有特殊的感情，为了得知The Boss临死前的真正想法试图将她以AI的形式复活。修伊暗恋的对象。



寇鲁德曼Coldman（声：麦人）
CIA中美洲支局长，妄图利用"和平行者"这一AI自动核反击系统创造真正的核抑制力平衡世界，为此计划发射核弹向全世界彰显其效力。

其破坏后可以使敌人一定时间内停止活动，可以趁这段时间集中攻击。

STORY

结束与装甲车的战斗，眼前再次出现之前的无人飞行器。而阿曼达被它放出的小机器人屡次抓住，身受重伤。勉强将其逼退后，虚弱的阿曼达向斯内克吐露FSLN受KGB援助靠精制麻药维持生存的内幕。同时斯内克告诉她，自己正在追踪的有可能是核武器。得知弟弟济科经常和组织的人赌气四处躲藏，因此对敌人的据点最为熟悉。为了取得更多的情报，也为了帮助阿曼达救出弟弟，斯内克前往了FSLN成员被关押的收容所。而阿曼达则被送往MSF基地疗伤。

任务5：拯救济科

一路向北来到一个空旷区域三岔路，发现敌人的狙击手正在这里练习，贸然前进的话必然会被发现。可以试着贴墙蹭过去或是练习一下用麻醉手枪狙击，打开自动瞄准的话其实并不难哦。第三个区域就是济科被囚禁的地方，寻找蓝色的房门，共有5个在地图上以橙色表现。找到正确的门后任务完成。

STORY

终于找到了济科，而他经不起拷问已经将同伴的情报说了出来。尽管如此，斯内克依然对他坦诚相对，为他解开了心结。不仅拯救了他的肉体，更使他的精神获得了新生。根据济科的情报，在这附近曾出没过巨大的两足"怪兽"，而被运送的物资经过咖啡园将通过开往山顶的隧道送往敌人的基地。而且而为了阻止它，斯内克又踏上了征途。

任务6：追踪密林列车

从俘虏收容所原路返回来到狙击手所在的三岔路，这次可以直接从左手边的列车箱子上翻过，当然顺手麻醉掉狙击手也未尝不可。下一个区域一直向前进入工厂，小心中途上方二层走廊两处有敌人的巡逻兵，很容易被忽视掉。进入下一个区域需要攀登梯子上楼，扫清楼下敌人的时候同样小心楼上的巡逻。中途遇到的俘虏可以顺便回收。从二楼东侧的门出去下楼进入最终区域，看准时机将五个敌人分别麻醉即可完成任务。

STORY

终于来到列车车库，仅仅一分之差敌人的货车开走，勉强确认到货物正是核弹头。记住货车车牌号64779，当然不记也没关系，关键是我们之后要特地避开这辆车来看到其他隐藏要素（笑）。这时敌方坦克突然出现，炮击将火车车厢掀翻隧道被封锁住了。

任务7：对坦克T-72U



基本要领与对装甲车相同，不过坦克的火力明显比装甲车高出许多。只有被掀翻一次的火车车厢背后才勉强安全，不过只要保持跑动还是不那么容易被打到的。本次坦克的护卫兵都从地图角落出现，要小心背后偷袭。如果强攻本关弹药很容易不足，可以带上设置型支援装置以防万一。

STORY

结束与坦克的战斗，为了追踪运载核弹的货车，斯内克不顾危险决定继续北上。可是在战斗中由于坦克的炮击而使通往山路的隧道已被完全封死，这时济科告诉斯内克可以通过收容所北方的水道桥上山，但去往水道桥中途的路被路障所阻，需要我们返回收容所利用C4爆破强行破坏。

任务8：破坏路障

由于需要爆破，任务准备时必须装备C4才行，按照目前的进度，只要不是在捕获俘虏与基地运营上太偷懒应该已经开发好了。任务开始回到工厂，原路回到工厂入口此时右拐可以直接回到收容所。来到村子西北地图上橙色标记的墙边，安放C4后稍微远离一点引爆，进入下一区域即可过关。若此时敌人没有完全消灭会进入绿色警戒状态，小心被发现。

任务9：潜入火山口内基地



由上一关开始出现了戴头盔的敌人，这时没法一枪爆头了很是郁闷。不过可要先用一枪打掉头盔，虽然有引起敌人警戒的危险，但是下一枪爆掉的话便没问题了。后期会出现需要两枪才能打掉头盔的敌人，这时与其拘泥于爆头不如直接攻击身体比较有效，特别是麻醉枪类身体两至三枪即可催眠，二者相差无几。需要注意的是本关第二区域第一次出现女性俘虏，有特殊需要的同学可以关注一下，进入区域左手的高台上。第三区域的城墙上两个敌人比较棘手，最好的方法就是找准时机，趁他们互相看不到的时候分别麻醉掉就好了。继续向前进入地下基地开始剧情。

STORY

基地中发现了之前的货车，如果还记得车牌号的话，最好先不要碰它，看过其他车厢后再调查就好了。另外，63824车中有小岛监督在，调查后会在任务后加入，医疗和谍报能力是S相当不错。基地深处传来两个男人的对话，一位政治家似的人物与坐在轮椅上的科学家，二人提到了核抑制力与两足步行机器——"和平行者"。政治家企图改变计划发射核弹头来彰显"和平行者"的核战争抑制力，而借开发中盗用了苏联的科技创意要挟科学家。尽管如此，科学家仍然畏惧核弹的发射。然而开发已完成，对于政治家来说他已毫无用处，一把将其连带轮椅推下了台阶。顾不上科学家的伤势，斯内克来到基地试验场发现，载有核弹头的和平行者正被之前的无人飞行器运走，而阻挡在他面前的是另一台AI兵器。

任务10：对AI兵器 扑帕战

目前遇到的第一个AI兵器Boss，它们共通的弱点就是那个圆筒形人工智能舱，集中攻击即可造成极大伤害。扑帕的攻击方式大概有机枪扫射、放电、喷气冲刺以及前肢锤击几种。其中电击和冲刺只要保证不在其正面就不会命中，机枪的话持续移动，而锤击的话保持一定距离就比较安全，任务前带好充足的回复道具以及支援补给装备。武器选重机枪与火箭筒会比较好。将HP打光的话会指定攻击弱点，若无法在一定时间内耗光弱点的HP槽的话，它会完成自我修复回复十分之一的HP，需要重复以上步骤。弱点HP归零后可以按动作键进入AI控制舱，在时间内拔除AI芯片可以在我方制造合金装备ZEKE的时候使用。

STORY

结束战斗，一直在战中给予进言的科学家进行了自我介绍，他是负责和平行者二足步行部分以及辅助AI开发的研究员，修伊是他的绰号。寇鲁德曼妄图在中南美配备数十台AI控制的自律核反击二足机器人，实现完全的核抑制力，而刚刚被运走的那台就是试作机，将在5天后实施实验，以达到造势与筹备资金的目的。并且在实验中发射真正的热核弹头，向世界证明比起因为害怕背负责任而犹豫是否反击的人类受到核攻击必会反击的AI才是真正完全的核抑制力。因为父亲参与核研究而造成的核冷战时代，以及放射线被爆造成的先天残疾，令修伊对核战有一种恐惧与责任感，他告知斯内克控制和平行者的主AI目前正在最终调试中，并将自己的ID卡与写给担任主AI设计的女科学家"另类爱"博士的信（其实是拐弯抹角的情书，可以在Develop中按三角查看）交给斯内克，令斯内克前往北方云雾林中的遗迹研究室破坏AI。而决心放弃科学的修伊，在斯内克的邀请下来到了MSF基地，加入了研究班。

第二章 英雄的幻影

任务11：前往热带云雾林

本关开始进入视野极差的云雾林，而敌人增加了会进行迷彩隐蔽于草木之间的侦查兵，肉眼很难发现他们。这时可利用夜视仪装备用以侦测敌人位置，预防被发现。经过两个区域便可完成任务。

任务12：对战斗直升机Mi-24A



本关由于直升机只有导弹和机枪两种攻击模式，且都可以靠掩体回避，所以很容易用CQC将所有护卫兵气绝回收后麻醉队长。地图中有两组回收气球的补充共十个，可以先使用后再拾取。小心使用气球的时候不要被导弹击中就好了。

本关结束后会得到潜入服，跑动中也不会产生足音，使背后接近敌人变得易如反掌。

任务13：前往研究设施

本关依然在云雾林的遗迹中，视野的不良只能靠暗视装置弥补，开发等级提高后耗电率将有所好转。另外开始任务需要带上修伊的ID卡。敌人分布与之前不同狙击手较多，若带上狙击用麻醉枪或许能有所帮助。遇到塞西尔的最后区域多是戴头盔的巡逻兵，若麻醉枪子弹还有剩余的话全用在这里好了。

STORY



前往设施的途中，斯内克发现了一名衣衫不整倒在树下的女子。据她自我介绍，她是来自法国巴黎的鸟类学家，名叫塞西尔，而之前帕斯与教授拿来的磁带正是她所录下的，但也正是因为如此，她被"另类爱"博士没收了一切装备衣物拘禁了起来，尽管待遇并不差，可是她从另一种意义上感受到了身体的危险。于是，趁机偷出了ID卡逃了出来。失去一切证明身份之物的她已无处可去，斯内克邀请她前往MSF基地。从她口中得知，研究室中除了博士还有另外一名只有声音的女性，而当塞西尔逃走时靠近那圆柱形电子机械的时候，听到那声音不住的念着——"杰克"，而这正是曾经The Boss对斯内克的昵称……

送走塞西尔，斯内克来到设施前，而出乎意料的是修伊的ID卡失效了。而设施内外的ID卡并不通用，夺取外部士兵的卡也于事无补。这时斯内克想起刚才塞西尔逃出设施的时候偷出了一张卡，可惜那张卡在途中在有凤尾绿咬鹃鸣叫的区域被一名橙色衣服的巡

逻兵抢走了。于是接下来的目标就是找到凤尾绿咬鹃鸣叫的区域从那名橙衣士兵手中夺回ID卡。

不过，奇怪的是塞西尔听过那盘磁带虽然确认是自己录的，但对帕斯毫无印象。莫非帕斯的好友另有其人？还是帕斯搞错了什么吗。

任务14:搜寻ID卡

依然是上次的地图原路返回，目标士兵一般在较远的两个区中。注意过程中尽量将敌兵完全制压气球送走或杀死，否则睡眠与气绝状态经过一段时间后状态回复，拿到ID卡回来后还要再次清理一遍。另外若是忘记鸟的叫声的话可以通过无线电找塞西尔确认。找到该士兵将其打晕、麻醉或是威慑后按动作键使其持有物掉落，小心不要直接把他用气球送走了，另外注意任务之前不要带太多东西以防没有地方放，若实在太多了可以按住选择物品键，再选择扔掉，捡起ID卡后再拾起刚才扔的物品可以直接送回基地。

STORY



几经周折，终于进入设施的斯内克，而“另类爱”博士正在等着他的到来，只为向他确认The Boss死的真相。以为了构造能够进行完美判断的AI为借口，博士向寇鲁德曼指定将其还原为具有20世纪最完美判断力的战士——The Boss的意识，为此收集了与她相关的所有资料，但仅仅缺少她临死前最后的任务——叛逃苏联时的情况。而博士真正的目的，在于不满The Boss蒙受冤罪的死，而要借此证明她的清白。但斯内克传达给她的也只能是为世间所知晓的部分，因为一切都是为了任务，无论The Boss还是Big Boss。无奈博士带他来到重生的The Boss，名为“哺乳类罐构造”的AI面前。面对认出自己不断呼喊自己昵称仿佛The Boss真的复活一般的AI，斯内克走进AI控制室失去了意识。

朦胧中，斯内克仿佛回到了The Boss亡命苏联之前二人最后一次交手的时候。二人之间激烈的攻防中，斯内克终于不敌。好似为他上着最后一课的老师，向斯内克倾诉何为尽忠含义的The Boss，留下“尽忠之时你所能相信的只有派给你的任务”的话语，然后便撇下他离开了美国。

自梦中醒来，斯内克发现自己躺在遗迹的花丛中。头上，载着The Boss AI的直升机飞过，下一刻出现在他面前的，是我们早已熟识的AI飞行器——库里萨里斯。

任务15:对AI兵器 库里萨里斯战

此战与对扑帕同样应以攻击圆筒形AI为主，不过库里萨里斯飞行中动作灵敏，很难准确捕捉其位置，而且最初对战时武器等级较低，还是尽量做到有效攻击就好。而库里萨里斯的攻击，机枪、导弹、超电磁炮射击与超电磁炮带电撞击，除此之外还有放出小型飞行器捕捉钩，只要保持一定距离跑动与翻滚几乎不会被打到，而我方安全的攻击机会也并不多，相信会成为一场持久战。刚开始场地中满是晨雾，可以根据其声音以及红色灯光确定位置。太阳出来后雾会散去，这时可以放开攻击。注意库里萨里斯具有两种形态，攻击模式多以空中悬浮为主，注意这时对导弹类攻击的回避极高，尽量以枪械攻击为主，普通模式进行巡回飞行机枪很难准确捕捉，但是导弹攻击可以造成较大伤害，要善于根据对方模式选择攻击武器。



第三章 亡国的再生

任务16:前往采掘场伪装基地

本关只有一个场景，算比较简单的一关了。小心清理敌人的时候不要被其他人看到就好。

任务17:卫兵排除

本关开始时已经被发现，不用在意敌人警戒等级。不过敌我距离较大，想要做到零杀人，移动途中会消耗不少HP。更有敌人持有火箭炮，安全的方法还是在远处练习狙击就好了。

任务18:对AI兵器 科控

科控体型巨大，行动缓慢，前期战斗应以在上层游击，躲避导弹的同时攻击AI圆筒为主。若不小心被击落下层，可以潜入其巨大身体下方攻击排气口可造成较大伤害，两个排气口破坏后回到上层继续攻击圆筒。当科控HP低于40%的时候会发生事件，内部热量异常停止移动，这时可以从两侧的梯子爬上AI圆筒所在地，集中攻击便可破坏。

任务19: 潜入地下基地

本关新出现了使用盾的敌人，正面很难突破，尽量从侧面或背面发起攻击，或是在其站立状态下攻击其脚部。第一区域要前往前方深处的电梯，周围有四个敌人巡逻比较麻烦，可以考虑用带消声器的子弹将每个人引过来各个击破。进入地下通路A本区域定期有两人一组的敌人穿过，掌握好行动间隔即可。最后的区域就比较简单了，铁门前连按动作键过关。

STORY

和平行者的实验已进入最后确认阶段，为了争分夺秒，斯内克来到了伪装成岩石采掘场的地下基地。趁其调整结束之前破坏其AI。目击和平行者被送入地下，斯内克被小型自律飞行器发现，消灭了一波又一波的敌人后，迎接他的是第三架AI兵器——科控。一番苦战终于击破这架庞然大物，纷飞机体的碎片将电子门的ID认证系统打坏，斯内克得以进入地下。来到和平行者格纳库，博士正在和寇鲁德曼对和平行者做着最终调整，正巧这时博士想到了什么带领所有人去休息了。来到AI圆筒中，尽管AI多么给人以The Boss的感觉，而它果然不是她，无法解开心中的疑问准备破坏AI的斯内克，他面对的竟是周围的枪口。原来博士是发现了AI感知到斯内克的异常而故意离开的。这时寇鲁德曼出现，而他竟是十年前组织食蛇者作战的首脑之一，而因此被政府排除流放到这偏远的北美，而他为了东山再起推行的和平步行者的计划。打算排除忤逆自己的斯内克这时博士提出要借斯内克做AI的最终调整。

任务20: 牢房脱出

比起牢房脱出，拷问中的△键连打似乎更难，太快的话无法识别也不行，保持一定速度很重要。牢房中面对镜子使用动作键可以得到锯子，装备后对牢房门使用后交替按L和R键即可打开房门，小心锯门的时候不要被卫兵目击到。比较简便的方法是锯断旁边牢房的门后打开，斯内克保持原来位置不动，这样守卫发现之后只会启动警戒模式后离开，然后我们再出来左转，一路避开敌人来到出口附近，这里需要CQC放倒两个人，小心不要被发现，可以躲在柱子后面等对方接近后一气发起攻击。路上牢房中有一女俘虏，要回收她需要先到敌人密集区找到气球，想要收了她的同学试着把场景6个敌人都放倒好了。

任务21:前往和平行者格纳库

这一关与第19关任务地图相同，不过由于敌人放松警惕有些上次无法开的门现在可以进入，因此逃开敌人视线变得更容易，趁敌人不注意一路跑到终点吧。

STORY

博士的真正目的依然是向斯内克追求真相，为此而展开了拷问。尽管如此，斯内克无法给她想要的答案。一番痛苦的拷问后斯内克被放入单人囚室，而这一点机会Big Boss自然不会放过。辛苦逃出牢屋，再次潜入格纳库，等待他的是落入寇鲁德曼手中的帕斯与和平行者完成的消息。博士从斯内克的态度中得知，The Boss也是为了任务而自愿被杀，尽管被国家所背叛，到死都是尽忠于国家的。而事实如何，只有问那重生为AI的The Boss了。和平行者启动，而核弹目标竟然定位MSF的海上基地！留给斯内克的选择，只有阻止她。

任务22:对和平行者战

依然攻击要点是AI圆筒，另外对方发射的Sマイン在爆炸前击落的话意外的能给其造成伤害，保持距离移动的话大体攻击都能躲开。唯一要小心的是全场移动喷火。带齐回复道具与支援补给打倒她只是时间问题。

任务结束后得到防御力超群以及可携带三件武器与大弹药量的Battle Dress，而这将成为我们今后对



抗Boss与强敌的主力战斗服。

STORY

斯内克的攻击非但没能击破和平行者反而使其解除了她的锁定，二人一阵对视后，由二足变为四足行走的和平行者向着国境奔去。斯内克也立即乘马追赶，怎奈Big Boss留下的老马安德鲁希亚不堪重负，追逐中倒在哥斯达黎加与尼加拉瓜的国境前的山脚下。而斯内克只能眼睁睁的看着充满The Boss意识的和平行者与载着寇鲁德曼和帕斯的直升机消失在朝阳下的国境河桑法的对岸。

第四章 幻想的和平

任务23：潜入美军导弹基地



本关不愧为表面上的最终章，敌人大幅强化，CQC倒地后的站起速度加快，而且要累积三次以上普通眩晕值才会气绝，再加上头盔相当难缠。另外还有自律小型飞行器在巡逻，使得潜入难度再次加大。此外很多地方需要上下楼梯才能通过，若不仔细观察很容易暴露行踪，要做好多次引起敌人警戒的心理准备。当然不追求评价的话可以换上新得到的战斗服一路杀过去便可。

STORY

得到阿曼达等人在祖国尼加拉瓜内联系到同志的帮助，回想着EVA告知自己的The Boss的死因，抛弃迷惘的斯内克潜入了目标的美军基地。而令人费解的事态接二连三，在这里守卫的竟都是苏联佣兵，终于在监控室找到帕斯身影的斯内克又莫名被发现。幸好这时MSF基地终于做好了全体出动的准备，在援兵到来之前，只有靠斯内克一人杀出一条血路。

任务24：前往管制塔

这里既然已经被敌人发现，隐蔽则变得无所谓了，装备上战斗甲带上充足的补给上吧。地图还是上一关的，敌兵势力有所加强，要善用利用引爆汽油桶消灭对方。走到中部刚才没有打开的大门现在可以进入了，而更前方的大门正在关闭，若没能赶上的话，则需要消灭敌人所有势力开门。最后的地图有敌人一架直升机，在房屋墙壁掩护下消灭步兵后可以利用地图中的重机枪将其击落。此后出现最后一批敌兵增援，消灭后过关。



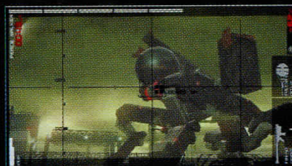
STORY

几乎单身与敌方大部分势力对抗的斯内克，在一番苦斗之后终于来到向和平行者发表指令的管制塔。而这里当然戒备森严，一副胜利者姿态的寇鲁德曼向斯内克说明如何利用伪造数据造成和平行者必须攻击MSF基地的情况。这时，意料之外的人物出现了，格鲁维斯教授——真名扎多鲁诺夫，原来一切都是KGB所计划的，为寇鲁德曼提供技术利用他的理想与虚荣心，在CIA的土地与资金下完成和平行者。而他真正的目的则是令其向古巴发射核弹，使美国失去国际威信的同时，煽动由斯内克训练出的尼加拉瓜FSLN抵抗组织推翻政府，在中南美掀起一场社会主义革命，从而赢得冷战的胜利。扎多鲁诺夫挟持着帕斯令她向寇鲁德曼射击，从他的手中取得和平行者的控制。并且接着将枪口对准了斯内克，就在这形势一气向着最坏的情况发展的时候，阿曼达和济科带领反抗组织与MSF同时赶到，在千钧一发之际挽回了局势。众人的一片唤声中，阿曼达得到了组织成员们的承认，而斯内克也被众人作为英雄歌颂呼唤着……

然而大团圆结局不会这么简单的到来，受伤濒死的寇鲁德曼用尽最后的力气启动了伪装数据的传输，并且经由和平行者扩散到了美国国防系统，一场伪造的核战争就此打响了，即使人类无法做出反击的决心，和平行者瞄准古巴的核弹已经进入发射态势。寇鲁德曼带着自负而扭曲的理想与对和平的期盼死去了。失去了唯一知道停止密码的人物，斯内克能做到的只有在核弹发射之前破坏带有The Boss意志的和平行者。

任务25：对和平行者战2

对和平行者的第二战，由于有了战斗甲我方的LIFE在回复与补给下基本时候没有危险，而对方的HP也增加了不少，使本战成为一场持久战。最具威胁的就是核弹发射态势，若在一分多钟内无法使其出现硬直停止攻击的话会直接GAME OVER。这时要集中攻击对方的AI圆筒或是核弹发射管，最开始的一次需要伤害量最多，使用威力最高的导弹躲避对方攻击的同时持续攻击便使其可停止，此后的战斗中也要随时保持至少有一颗导弹剩余，用来阻止其发射。平时战斗中是否攻击圆筒已经无所谓了，靠尽量多的命中来弥补吧。弹药方面无需担心，由于阻止其核弹发射需要大量的导弹因此经常补给是必须的，因此常规武器基本可以无限使用。其他需要注意的就是，平时攻击时保持距离持续移动偶尔翻滚一下即可躲开大部分的攻击，电磁干扰最大的时候导弹类武器失去作用这时用机枪攻击为主即可，被踩到或是被激光定身是需要即时按键操作尽快解开束缚。如此坚持下去，相信胜利终将会到来的。



STORY

终于打倒了威力升级的和平行者，瞄准古巴的核弹停止了发射，然而伪装数据的传输仍没有停止。与寇鲁德曼的预料相反，没有正在参加国际核会议的总统决策，剩下的国防部高层竟要决定对假想的苏联核攻击发射反击核弹。要阻止这场灾难，只有破坏正在传输数据的主AI，然而主AI圆筒的强度极高，讽刺的是要将其破坏只有核弹等级的攻击。而试图靠水压破坏其电子设备的方案也因为她那巨大身体而难以实施。万策具尽，斯内克孤注一掷直接联络国防议长，利用自己Big Boss的称号终于令他相信数据是伪装的虚假核攻击。可是，周围的其他官员却不为所动，议长一个人也无法阻止。就在这关键时刻，The Boss的声音响起，AI圆筒竟自己打开呼唤着斯内克。在时间内将AI所有芯片拔除，消除了所有The Boss的意识后，可是谁知数据竟通过附属AI继续着传输。国防局的决策就要下达，在这绝望的瞬间，无计可施的斯内克向着和平行者发起了最后的攻击。

任务26：对和平行者战3

无需多言，全力攻击即可。

STORY

不知斯内克的攻击是否奏效了，这时本已被拔除所有AI芯片的她内部传来了The Boss悠扬的歌声。哪怕主AI已被破坏，模仿人类大脑设计的AI控制系统，在附属AI中仍留有The Boss的意志。随着无数的蝴蝶，和平行者消失在湖面中。她以自己为牺牲停止了伪装数据的传输。如同十年前一样，为了避免全面核战争，为了虚幻的和平，The Boss选择了自己的死。而这歌声就是她给众人，给世界带来的答案。

然而最终斯内克，却将The Boss的自我牺牲视为背叛，对于放弃了军人的一切和自己的The Boss，为了超越她斯内克选择了与她不同的道路——成为Big Boss。

第五章 天国的外侧

任务27~32：搜索扎多鲁诺夫

脱狱达人扎多鲁诺夫，每次俘虏后进行几次任务即会再次出逃，连续七次脱狱。只要在各个任务中找到他即可。

前两次位置随机。第三次在与直升机战斗的地图。第四次在曾经装核弹的卡车里。第五次在俘虏收容所的蓝色房门中，和找济科的时候相同。第六次在屋顶站有哨兵的房间下面的纸箱中。第七次在附加任务01，射击场二层。

最后一次必须满足最终战ZEKE的挑战条件，也就是合金装备制造完成并且在派遣任务中出击过。

任务33：对合金装备ZEKE战

最后的任务，不愧是我们自身组装的Boss威力不逊于和平行者，虽然HP要低一些。通过地图中的电脑可以呼叫援助和炮击。靠地面的掩体躲避超电磁炮与导弹。而喷射移动貌似没有有效的回避方法，适时呼叫援助补给靠回复道具来弥补。最后的剧情战斗尽全力一战吧。

STORY

危机过后依然在经营MSF的斯内克某一天收到了米勒将沉入湖底的和平行者身上的核弹回收的消息。而爱博士加入后进行了AI开发的合金装备ZEKE也早已完成。声称为了保持MSF无国境军队的地位，获得核抑制力是必须的，米勒建议斯内克将核弹装备在ZEKE上。而最近令人厌烦的一直在练习脱狱散步的扎多鲁诺夫又一次消失了踪影。终于，又一次在射击练习场发现了他，面对发起攻击的扎多鲁诺夫，斯内克不得已将他击毙。如此频繁的脱狱想必一定是MSF中有他的同伴，正当如此怀疑的这时，米勒传来了ZEKE被启动的消息。

原来扎多鲁诺夫的次次脱狱都是为了给某人创造改造ZEKE的机会，而这个人就是帕斯！想来一直都有所可疑，落在KGB手中的塞西尔的磁带与本不存在的帕斯的好友，在这个充满阴谋的计划中，帕斯这个人的存在过于耀眼了。而她的真实身份正是所属于谜之组织CIPHER的特工，名字经历一切的一切都是伪造的，全是为了控制或是破坏MSF这一新的世界抑制力。无可奈何一番热斗之后，帕斯坠落海中。

结束了，似乎一切都恢复了平静，然而却仍有一丝让人无法释怀。甲板上，米勒向斯内克吐露，扎多鲁诺夫和帕斯的真相他都事先知晓，而为了培养冷战后时代新的抑制力——MSF，而决定瞒着斯内克利用他们。听到这些，斯内克虽有吃惊但并没有更进一步责备他。因为他已经决定了自己未来的道路，成为Big Boss，带领MSF——也就是后来所谓的OUTER HEAVEN天国之外——成为新的抑制力，面对世界、面对时代的挑战，作为无国境军队见证历史的潮流。

合金装备的故事，由此开始。——完

怪物猎人任务进入方法： 在各个任务开始前的菜单选择BRIEFING FILES听取其中济科关于未知生物与怪物岛的记录所有内容后，进入附加任务29，任务开始后前往海滩即可遇到冒险猫，它便会带领玩家前往怪物之岛。此后即可选择狩猎任务，完成火龙任务后出现轰龙任务，轰龙之后出现本作独有的核龙。另外还有难度提高的黄昏版任务。集中用麻醉系武器攻击的话，单人也可以简单使其睡眠捕获。

DQM2 DRAGON QUEST MONSTERS-Joker

□文/翅膀

收怪、练级、配合、大决战！用最强的怪当最强的猎人！

有不少玩家都在第一时间开始了这个游戏吧？集合了《勇者斗恶龙》系列的经典怪兽们，怪兽篇Joker2以丰富的冒险舞台和成百上万的强力怪兽收服了玩家们的心。本篇攻略让你补全场景里的物品，带你看到所有的怪兽，替你挖出2周目的隐藏剧情！



序章



开往**バトル**GP赛场的飞船起飞前，MGR-7飞船的船长**セブンス**和上届冠军女孩正在争吵，她不肯坐这个破船，船长说多亏她不来才能乘坐更多客人（嫌她胖……），剧情一番后，飞船终于起飞。

你本身躲在一个箱子里面，起飞后你可以出箱子四处看看，红色箱子还不可以打开（随着后面的剧情就可以挨个儿打开了），到楼下去则会发现有人而自动上来，走到楼梯处，听到对话，于是躲回箱子。

キスト-ラ发现你，报告给船长，同情你想要去参加比赛的心情，船长决定让你成为实习船员（**みならい船　T**）。自动到船长室，船长命令你跟船上的5个人打招呼。大厅3个，第二层1个，地下1个，和门口的老头GJ对话可以看到寄存怪兽的地方（**モンスタ-部屋**），可以参观一下这里，但现在没有办法使用寄存机器。跟地下的那个船员打过招呼后，可以从楼梯旁边的通气口直接爬到船长室，与船长对话，进行下面的剧情。

キスト-ラ的**シャルロット**暴走，飞船出现异常，船长让你去看看，走到大厅，飞船摇晃得很厉害，走到地下和船员**ホ-ガン**对话，他说发生了意外事件，让你马上去找船长，通往船长室的通道现在无法使用，只能原路返回了。

暴风雨的动画中，我们顺利的坠机了……然后存档。



飞船

睁开眼睛看到**シャルロット**，我们身处一个不知名的地方，飞船损坏很严重，而且还离我们很远。现在的任务是走回飞船的地方。往前走的途中，可以遇到宝箱捡捡东西，并且遇到一个机器（下面画标记为蓝点），可以学会特技**ル-ラ**，拥有瞬间移动的功能。沿着飞船前面的藤蔓爬上去，进入飞船。自动环视四周看到满目疮痍。飞船里什么人都没有了，进入怪兽寄存处，看到只有一只小怪。无奈走出飞船，突然看见船员**ホ-ガン**跑了过来，原来他也没有找到任何人。这时候山里又有暴动的迹象，大家决定先休息，第二天再去寻找其他人。

天亮之后船员**ホ-ガン**把你叫醒，你们决定去热带雨林深处寻找大家，船员**ホ-ガン**还要修理大船。他为没有怪兽伙伴的你选择了寄存处的怪兽（只有一只了，也不算选择吧）**タマタマ**，使用面前的寄存机器，进入**メンバ-**编成模式，把最右边的唯一一只怪兽放在最左边的组队（**パ-ティ**）里。在寄存机器里面可以看到战斗情况、成员种类、游戏总时间。在**メンバ-リスト**里面可以看到你唯一的伙伴叫做**ステ-タス**，是个级别1的小蛋，还能看到一大堆的其他信息。**ライブラリ**模式是可以查看怪兽（**モンスタ-**）、技能（**スキル**）、特性的全部图鉴。退出寄存机器（选择最后一个**おわる**）。

船员告诉你可以使用机关室（也就是最下面一层）宝箱里面的武器，然后就去飞船外面等你了。到机关室发现宝箱是没有被锁住的，可以得到**ひのきのつえ**，马上给你的小怪装备上吧（按X进入菜单后，可看到武器装备选项）。



密林

走出飞船，与船员**ホ-ガン**对话一番，他告诉你基本上都可以随时存档，进入X键菜单试试看吧。然后他让你试试和怪兽对战，转身走不远就能看到一只小怪，走过去即可开始战斗。因为是训练战所以简单得很，只要选择攻击（**战う**）即可获胜了。接下来是怪兽捕捉（**スカウト**）练习，还是转身看到怪后进入战斗，直接选择捕捉即可获胜，然后就是给他起名字。接下来就可以去密林了，自动对话后他让你走过小河和他碰头。进入密林后一路冲杀过去，可以利用这个机会好好升级一下。路边有一个柱子可以回血。一直往深处走，就能看到船员**ホ-ガン**，走过去对话。

剧情遇到大蚯蚓（恶心……），注意别碰它，必死之战（游戏中只要你队伍中所有怪兽都被全灭了，就会自动回到飞船，并回血）。然后船员**ホ-ガン**往深处走了，你继续去找他。

进入第五个区域就是长满荷花的地方，对面的藤蔓前面有一个石头挡住了道路，它让你帮他找**どろハ-ト**，否则不让你过去。在池塘里面转转，很容易找到。然后与他对话就能过去了。

接下来看到船员**ホ-ガン**找到了背竹筐的**ルボロ-**，但他不肯回飞船，热血沸腾地非要在这个岛上继续游荡。此时大蚯蚓再次出现，船员**ホ-ガン**被吃掉了。自责的**ルボロ-**看到主人公，要求你跟他一起去救船员**ホ-ガン**（自己惹的祸自己去解决，干嘛拉上我……）。在洞外的土坡上会遇到一种叫做**ぷちメタル**的怪兽，对于这个时期来说是增加经验值的好对手。沿着路走，遇到花藤爬上去，就能看到回血的柱子。然后往东边走，进入洞穴后在较宽阔的地图处，东边有一个宝箱装着**いしのツメ**。随后回到原来的路上，往洞穴的相反方向走，会遇到**いざないル-ラ**（方台子，上面有一个菱形物体的那个），激活后将来可以直接用相应技能飞到这里。在洞中发现蚯蚓后还是不要惊动它，直接绕到可以看见它正面的地方，从它的嘴里进去。在最里面可以遇到BOSS**パラサキス**（大眼球），它的HP大概是120，只要你有 LV8以上就可以获胜了。可以获得Exp107（三只怪共享）、资金200G，并获得奖品**どくけしそう**。随后可以获得**なぞのプレ-ト**。随后返回飞船进行剧情。



平原

飞船内**ルボロ-**的宝箱可以打开了，得到**ちいさなパ-ツ**。和**ホ-ガン**对话即可使用自动贩卖机。进入平原后，立即出现了一个超大的怪**ウィングタイガ-**，他看见你就会追击，你肯定打不过他，所以还是走为上计。快点沿着地图躲起来吧。往前走就会遇到船长的幽灵，他让你赢啊赢啊什么的，怪吓人的。然后继续往前走，看到一个洞穴，一只史莱姆（**スライム**）挡住了道路，它让你帮它给别的怪转交一封信。继续往前走，把信交给一只**いたずらもぐら**，回到刚才的地方，则可以进入洞穴了。这里就是著名的斗技场了。马上展开了和GJ的剧情，与BOSS**キラ-ピッケル**对决，BOSS的HP是100左右，基本上都是普通攻击，战胜后获得EXP152，资金 62G，物品**どうのかたまり**。战斗后往里走，剧情，和GJ对话后即可回到飞船。回去之前跟西边屋子的**ドロシ-**对话，就可以**スカウト**Q了。并可以在这里挑战各种级别，级别的挑战关系到剧情的发展哦！出了飞船用**ル-ラ**就可以直接到达斗技场，把**Fランク**通了就能去下一个场景雪山了。**Fランク**并不难，你每只上场的怪都有LV8以上就绝对搞定了。而且现在已经可以在飞船的怪兽屋子里面跟**ハイゴナ**对话即可进行怪兽的配合。现在大概还用不上。



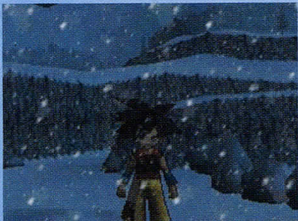
雪山



从东边绕着往北走，在东边的坡道下来有一个装着**守りの**的红色宝箱。再往前走会遇到**キスト-ラ**被两只**ダ-スウルフェン**袭击，与之战斗。对方的HP大概是130，不过它们的攻击力很高。最好先集中火力打倒一只，然后搭配使用药草和你的小怪的**ホイミ**技能补血。可以获得EXP112，资金14G。战斗后在北边的石柱回血。然后往前走，在东边的路里能从蓝色宝箱获得**ちいさなパ-ツ**，然后继续往北走。往上走，在一个圆形的地图的

NINTENDO DS NDS	本刊译名：勇者斗恶龙怪兽篇JOKER2		2010年4月28日	
	RPG	Square Enix	5490日元	日版
	卡带	1-8人	记忆卡容量未定	全年龄

东南角有可以学会技能的石碑，学会**まんたん**。回到刚才的地图，与西边的**キスト－ラ**对话，发生剧情。大牛怪把道路撞开了，于是继续往前走。然后看到**キスト－ラ**，与她对话，然后跟着地上的脚印走，到南边的洞穴里。在东边的坡道上，可在红色宝箱中得到**ぎんのかたまり**。在山洞中也可能会出现**メタルスライム**，出现几率并不大，如果遇到了就搞定它吧！往南走，出山洞。沿着螺旋状的路往上走，就能遇到**ギガンテス**。往前有火堆，调查一下就能获得火种**たいまつ**。马上往回走吧！遇到怪兽遭遇战的话，火苗就会变小，三次战斗后火会彻底熄灭，要注意哦！回到**キスト－ラ**身边，点燃木头堆就可以引发下面的剧情了。然后一口气地往西北方走，沿着足迹哦！沿着螺旋状的道路往上走，在火堆旁边看到**キスト－ラ**，靠近她即可引发剧情。然后就和3只大狗对战，战胜后得到火种。在火堆附近用石柱回血。往里走有蓝色的宝箱装着**ちいさなパ－ツ**。拿着火种回去，点燃后往西走，进入东北方向的洞穴。在北边的道路有装着**ちいさなパ－ツ**的蓝色宝箱。进入洞穴发生剧情，然后在中央的石柱回血。西侧的红宝箱有**せかいじゅのは**。往里走有一个**いざないのトビラ**，激活。从北边出去。沿着道路走就会发生剧情，然后就是BOSS战了。BOSS是**ブオ－ン**Jr.，它的HP大概是650。攻击力较强，特别是火**の**息伤害20左右和**いわなげ**伤害50左右需要特别注意。赢得战争后获得EXP620，资金65G，奖品**フ－ル－ム－**。打完BOSS后到飞船二层的宝箱处，打开**キスト－ラ**的箱子，获得**きんだんのバイブル**。到斗技场去通D**ランク**，然后就能去断崖了。





断崖

从飞船出来后，用**ル－ラ**到断崖去。沿着东侧往上走，从东北角进入下一个地图。西边往上有**スキルの**　。继续往东北角走，调查岩壁上的某处，可以得到**ばくだんいわ**。东边的岩洞里面有装着**メタルチケット**的红箱子，这个地图中有回血的石柱。出洞往北走，走到洞穴口会发生**ピスカ**被怪兽追的剧情。进入洞中往北边的出口走，入口东侧的墙往上，稍微往南走一点就能看到红箱子，装着**フバ－ハボトル**。沿着路往北走，进入了大雾弥漫的区域。往西迂回着走到北边，在洞穴前面有一个**いざないのトビラ**，激活。洞的深处有学习**とうぞくのはな**技能的石柱。继续往都被方向走就会遇到船长和**ジャミラス**的剧情，之后BOSS战。**ジャミラス**的HP大概是500，它能够迅速发起两次攻击，较为危险，最好每回合都补血，如果有耐火的怪兽拿出来用吧。赢得战斗后EXP有2780，奖金530G哦！还有物品**ちいさなパ－ツ**。继续往北走。在西边处看到**ピスカ**，靠近他则会发生剧情。然后沿着坡道往北走，途中会遇到回血的石柱。往高台的顶端爬，靠近**ゲモン**就会发生BOSS战剧情了。**ゲモン**的HP约为800，也是能够快速发起两次攻击的强敌，需要耐冰属性的怪兽，如果没有的话，多多使用道具**フバ－ハ**，每回合都补血较为保险，如果你的怪兽学会了**スカラ**或者**スクルト**就快点发招吧。战胜后EXP是3280，奖金820G，奖品是**メタルチケット**。然后就可以去下一个场景海岸了。



海岸

飞船二层**ピスカ**的宝箱可以打开啦，里面装的是**はやぶさネイル**。做好出发准备就可以去海岸了。到了海岸稍微走一点就能发生剧情，你看到了**シャルロット**，立刻与第一个BOSS**ゲソア－ノン**战斗，它HP330左右，攻击力强，而且能够让你进入睡眠状态，最好带一只抗睡眠的怪，或者使用**マホトラ**。战胜后EXP420，奖金115G，奖品还是**ちいさなパ－ツ**。然后追着**シャルロット**往西北边的山洞走，在山洞中从西边的花藤爬下去，走几步就又遇到了BOSS战，还是**ゲソア－ノン**，具体数值跟前面差不多。从花藤爬出来，继续追**シャルロット**。从西边出了山洞继续往西，途中还是会遇到**ゲソア－ノン**挡道儿。沿顺时针方向走，从东边的洞穴进去，里面有回血的石柱，从花藤爬下去，继续与**ゲソア－ノン**战斗（真是纠缠不休）。然后往东边走，爬花藤出去。进入北边的山洞。山洞里面有**いざないのトビラ**，激活。左边的花藤下去还是要跟**ゲソア－ノン**战斗。接着从右手边的花藤爬下去，一直往南走，就会看到回血的石柱。往西走发生剧情后，和**オセア－ノン**战斗。HP大约1400，较高的 HP需要一点时间来与他对抗，它会使用睡眠、毒的攻击，要找可以克他的怪兽出场，如果你有LV15的话应该就会轻松不少。战胜后EXP6682，奖金 1615G，奖品是**メタルチケット**。然后是抓住**シャルロット**的剧情，**キスト－ラ**会感谢你，送你**すばやさの**　。然后往里走会看到幽灵，与他对话。再往里有红色宝箱装着**♁のつえ**。你可以用**ル－ラ**回到飞船进行调整，顺便和**ホ－ガン**对话一下。或者直接去斗技场，挑战A**ランク**，成功后则可开启去遗迹的**オ－ラ**。关于斗技场每个级别的战斗要求和要点，会在后面详细说到。



遗迹

遗迹的怪都比较强，建议多多购买药草以备不时之需。如果还有余钱，就买**まんげつそう**。准备好了就可以出发了。遗迹地图上有红色大门、黄色大门和青色大门三种，必须按下相应颜色的墙砖才能开启。沿着坡道爬上去，在下边可以进入遗迹内部，进入后马上发生剧情，调查壁画可以看到壁画的全景，这就是不久的将来的1周目在这个岛上最终BOSS战的入口啊。从东边出来旁边有红色宝箱，里面有**メタルチケット**。相反方向有回血石柱和**いざないのトビラ**。这两个柱子的后面分别在墙上有两个黄色的机关墙砖，按下后黄色大门打开。稍微往前走一点会触发剧情，你看到了一个壮观的大怪**サ－ジタウス**。只要你一移动，就会有**バリア**追着你妨碍你的前进。屋里一共有5个传送点。左下：下楼梯沿着水路走，进入北边的屋子，爬上西边的楼梯，接着往前走，打倒两只**メタルハンタ－**，按下红色的墙砖；左中：有一个蓝色宝箱而已；左上：天晴时什么也没有，要等下雨天再来；右上：从地图中间的楼梯爬上去，在最南边的楼梯爬下来，然后从东边的楼梯继续往下爬，进入南边的房间，沿着路走，打倒3只**メタルハンタ－**，按下红色的墙砖；右下：天晴时什么也没有，一样要等下雨天再来。回到最初的地图，东边的红色大门房间可以进去了。BOSS**キラ－マシン**2在等着你，在红色大门附近有**いざないのトビラ**。BOSS的HP大约850，最好让你手里较为敏捷的怪上场，胜利后获得EXP1540，奖金1005G，奖品是**ちいさなパ－ツ**。之后有5个传送点的房间里面的监控警报就会解除，回去之后就能和那个巨大的**サ－ジタウス**战斗了。最好你的怪已经学会了能给全体补血的**ベホマラ－**，它的HP有1600之多，你手里的怪HP最少也要 100，不然很难扛过去。胜利后获得EXP3227，奖金2770G，奖品是**メタルチケット**。战斗后在里屋和幽灵对话，可以得到“试炼**の**证”。之后到斗技场挑战S**ランク**，难度较大，同样会在后面详细说明，成功的话就能到遗迹**の**壁画了。补充说明一下下雨天这里会发生什么吧！5个传送点的房间里，利用左上角的传送点，可以到达南边的房间，再次按下西边的红色墙砖，回到大房间，用右下的传送点到北边的房间去，途中会遇到红色宝箱（**メタルチケット**）和蓝宝箱。北边的屋子再次按下红色墙砖，回到最初地图的西侧，青色大门打开了，里面有**ステルス**技能的石柱哦！





遗迹の壁画

遗迹的地下城有很多的传送点，不过并不复杂，看地图一目了然，不会多走冤枉路的，不过很费腿脚。到了遗迹就去南边那个有壁画的房间，然后和**マイセン**老师（那个幽灵）对话，壁画变成大门，就可以通往地下城了。看着地图走就行了，在圆环形的房间里走到中间，就会自动下一层。这里的北侧有绿色和紫色两个传送点，绿色的通往一个有回复**ボトル**技能的石柱。往下层要利用紫色的传送点，还是利用中间的那个大柱子到达下层。还是看着地图走，这里不算迷宫，就是比较绕。途中有回血的石柱，再下一层，会在北边看到一个**いざないのトビラ**，激活。往里走还有一个回血石柱，往前就是BOSS了，一定要回血啊！接下来终于到了邪神**レオソ－ド**的BOSS战了。难度相当大。一次全体打击能达到150左右，所以一定要保持我方的HP在200左右。它的供给基本上都是全体攻击。HP高达3300左右，还会使用让我方所有防御性魔法无效的技能，相当头疼。好不容易打倒它就会发生剧情，原来**シャルロット**就是**レオソ－ド**的圣洁之心，双方合体，战神复活（其实就是变成金色的而已）。剧情后与**モグ－ラ**对话，得知赛场可以去了，立刻用**オ－ラ**回到飞船，我们就可以前往游戏最初的目的地——**バトル**GP赛场了。准备好后和**ホ－ガン**对话2次，就能由大鸟带我们回去啦！



最后是在赛场和上届冠军（那个小女孩）对决，她的怪兽是**バベルボブル**和**アトラス**。HP都是500左右，**バベルボブル**的**ギガスラッシュ**技能较为强大，不过用打倒大狮子**レオソ－ド**的怪兽应该能够轻松获胜。随后就是ED了~船长说这里已经没有能够与你为敌的怪兽了，劝你回到岛上，于是大家启程。2 周目继续在岛上冒险。



2周目-序幕

回到岛上，船长说让你去找老鼠，来到二层你曾经躲藏的箱子旁边，调查一下，会看到前冠军偷渡来这里。回到船长室和船长汇报一下。然后去斗技场和**モゲ－ラ**对话（得知有了真**のバトル**GP的比赛），然后去遗迹的地下城找大狮子，强化你的捕捉能力，这样就可以抓到3格的大怪兽啦！再对话一次就能再次对大狮子发起挑战了。这次大狮子比以前还强大，最好全员的HP都控制在400以上。打倒它以后，就能够开启通往魔界的道路了。



2周目-魔界

大狮子的房间往北走就是魔界了。破坏途中遇到的宝石，往里面的大门走去。在房间的正中央有大

门，它的西侧有回血的石柱。往北走包括刚才的宝石一共有4块宝石分散在各地，要把各区域的宝石都破坏掉。第二块宝石在中心房间的一直往北走的地方，第三块在中心房间北→西→西的地方，第四块在中心房间一直往东走，使用传送点后按着东→北→西→北的顺序走的地方。然后回到中心房间，调查大门即可打开。进去后沿着外圈往北走，调查控制杆，可以把齿轮停下来。往上走就可以到达BOSS的居所，正面有回血石柱，相反方向则有**いざないのトビラ**，记得要激活。这里的BOSS是**オムド・ロレス**，HP大约5500，每回合必定是2次攻击，辉く息伤害150左右，火炎龙伤害250左右，**メドラ－ア**个体攻击伤害高达400。用**フバ－ハ**减轻伤害，用两次大概就能减半。这里最好准备三只防御力在450左右的怪兽，大概需要LV40左右吧。胜利后获得EXP76500，不过奖金是0，奖品是王**のしゃくじょう**。之后回到中心房间去，调查右边的柱子（**あかいはしら**），可以看到一些标记，按照标记去相应的洞穴去挑战吧！**スライム**系：西→南；**ドラゴン**：北→东→东→东；自然系：北→北→西→西→西；魔法系：北→东→东→东→东；物质系：北→北→西→北→西；恶魔系：西→南→南；**ゾンビ**系：西→北→西→南。然后调查对应洞穴的最深处的石柱，就可以到"**光あふれる地**"去了。



2周目-光之地&金属区

光之地（**光あふれる地**）是20分钟限时战之地，在这个区域中只有**メタルキング**、**はぐれメタル**和**メタルスライム**，是积累经验的好去处。而金属区（**メタルエリア**）就是之前战斗中获得的**メタルチケット**使用的地方了，一旦简单地图中的怪兽被全部干掉，就会强制退出这里了。**メタルチケット**可以在战斗中获得，也可以从宝箱中找到。不过因为是一次性的门票，使用之后就会消失了，所以必须多多收集才行。在这里只有金属属性的怪兽，要找这种怪兽这里是最好的去处咯！

2周目-神兽剧情

调查各地的镜子，镜子会在六个场景中随机出现，不过因为一旦这里有镜子，就不会有任何杂鱼出现，所以很好辨别。详细地点如下表（"镜子的出现地点"）。调查后就会发生剧情，然后就能和神兽战斗了。共有4回神兽战，第一回是**ディアノ-グエ－ス**（HP5300），第二回是**グラブゾンジャック**（HP5700），第三回是**クインガルハ－ト**（HP6200），第四回是**キングスペ－ディオ**（HP7200）。非常强力，所以需要你的怪们也要有很高级别才行。打倒最后一只神兽后，回到飞船附近的高台上（窄路通道上），那里有只**スペディオ**，与它对话就能把它收入囊中啦！它配合其他怪兽可以变成自然系、恶魔系、物质系或者魔兽系任意一种，而且配合S**ランク**以上的怪兽，还能出现特别形态。

镜子的出现地点	
区域	详细地点
密林	**いざないのトビラ**处的高台
平原	在有**ウイングタイガ**–洞穴入口的地图里，入口右侧
雪山	**いざないのトビラ**的洞穴从南边出去后的雪原
断崖	**レティス**栖息的山顶往东南走（♀**のつえ**宝箱附近）
海岸	第二个地图里（洞穴内）
遗迹	青色大门的里面（雨天限定）

バトルGP&斗技场
赢！赢！成为世界最强！

バトルGP就是你上飞船的最终目的，参加这场全球的大赛，成为最强的猎人！1周目中你只能在小岛的斗技场进行7个级别的挑战赛，等你完成1周目，就会在**バトル**GP赛场进行一场决赛。而2周目则是在斗技场挑战真**バトル**GP！难度更在前几场比赛之上！斗技场的比赛不仅是证明证明你实力的机会，也是一些必要剧情的关键所在，所以这是必胜之战！





赢得最后的GJバトル！

斗技场的真**のバトル**GP获胜的话，就可以在世界各地的**いざないのトビラ**看到GJ老头，与他对话就能进入GJ**バトル**的对决了。每次获胜都能获得一只怪兽哦！一上来的第一战就是强有力的**コドラ**(HP2180)、**ドラゴン**(HP4000)，奖品怪兽可选，例如Lv1**メタルスライム**、Lv35强**スライム**、Lv50**プチット族からランダム**、Lv1死神**きぞく**、Lv1**ゴ－ルデンゴ－レム**、Lv40**キングレオからランダム**。



↑终于在某个山洞中发现了GJ的身影，他问你是否愿意用怪兽来和他一决胜负，当然毫不犹豫地答应啦！不过他很强哦！

回合	怪兽	HP	奖金	要点	备注
ランクF					
一回战	スライム	11	–	–	–
	きりかぶおばけ	15	3G	–	–
二回战	カバシラ–	21	–	–	–
	ドラキ–	17	–	–	–
	ヘルホ–ネット	21	3G	–	–
三回战	リップス	29	–	–	–
	じんめんガエル	37	–	–	–
	マッドプラント	64	30G	级别8左右即可	注01
ランクE					
一回战	ももんじゃ	36	–	–	–
	スライム	58	–	–	–
	ホイミスライム	365G	–	–	
二回战	いたずらもぐら	62	–	–	–
	おおきづち	54	–	–	–
	いたずらもぐら	48	5G	–	–
三回战	ガオン	64	–	–	–
	シャ–マン	48	–	–	–
	ガオン	87	50G	级别13左右即可	注02
ランクD					
一回战	ドロル	77	–	–	–
	キメラ	102	–	–	–
	ドロル	77	10G	–	–
二回战	メラゴ–スト	107	–	–	–
	タマゴロン	148	–	–	–
	メラゴ–スト	107	10G	–	–
三回战	いばらドラゴン	142	–	–	–
	どろにんぎょう	125	–	–	–
	いばらドラゴン	124	100G	级别10左右，必须使用经过一次配合以上的怪兽	注03
ランクC					
一回战	わらいぶくろ	165	–	–	–
	エビルドライブ	135	–	–	–
	おどるほうせき	135	20G	–	–
二回战	エンゼルスライム	–	–	–	–
	スライムナイト	–	–	–	–
	もりもりスライム	–	20G	–	–
三回战	サ–ベルきつね	–	–	–	–
	ひとくいサ–ベル	–	–	–	–
	ひとくいサ–ベル	–	200G	级别15左右，HP150左右	注04
ランクB					
一回战	はさみくわがた	–	–	–	–
	かぶとこぞう	–	–	–	–
	せみもぐら	–	30G	–	–
二回战	びっくりサタン	–	–	–	–
	プチット族	–	–	–	–
	ベビ–サタン	–	30G	–	–
三回战	かくとうパンサ–	–	–	–	–
	キラ–パンサ–	–	–	–	–
	ベビ–パンサ–	–	300G	级别15以上	注05
ランクA					
一回战	スカルゴン	–	–	–	–
	ボ–ンナイト	–	–	–	–
	スカルゴン	–	40G	攻击力超强，如果防御力不够就会被秒杀	–
二回战	ミミック	–	–	–	–
	トラップボックス	–	–	–	–
	ひとくい箱	–	40G	注意トラップボックス的もうどく斩り和ザオラル	–
三回战	メタルハンタ–	–	–	–	–
	ブラックドラゴン	–	–	–	–
	キラ–マシン	–	400G	如果能使用ぶっしつ斩り就太好了，マヌ–サ或者おたけび等上场的话就轻松多了	注06
ランクS					
一回战	ドン・モゲ–ラ	900	50G+EXP 1017	不仅能够使用战略，还可以进行命令、道具和换人的操作	–
二回战	スラキャンサ–	1600	550G+EXP 3993	必须学会スクルト，ベホマラ–也是必不可缺的	注07
真のバトルGP预赛					
一回战	さまようよろい	300	–	–	–
	キラ–ア–マ–	450	–	–	–
	ピサロナイト	300	300G	ピスカ带着ゾンビ系出场对决	–
二回战	スカイドラゴン	700	–	–	–
	ゴ–ルデンゴ–レム	500	500G	ホ–ガン带着ドラゴン系出场对决，スカイドラゴン每回合都会自动回血70左右，如果有ぶっしつ斩り和ドラゴン斩り机能就会较为轻松	–
三回战	まどうスライム	700	–	–	–
	最强モ–モン	400	–	–	–
	おどるほうせき	500	2000G	与キスト–ラ对决，まどうスライム会自动回复MP，尽量不要用以魔法为主的怪兽，可以使用ザオリク使い	–
真のバトルGP					
一回战	あんこくの魔神	–	–	船长亲自登场，攻击力非常高，2次攻击就会全体秒杀，必须学会スクルト	–

注01:获得**いしのオノ**，开启雪山通道；注02:获得**バトルリボン**；注03:获得**メタルネイル**，开启断崖的通路；注04:获得**パルチザン**;注05:获得**ゾンビキラ–**;注06:获得**きせきのメイス**，开启遗迹通路;注07:开启遗迹地下城

征服所有怪兽时重要的一步!!



←从飞船前面的大木头出去就能进入世界地图了，这里显示了各地的天气情况哦！

怪兽们的出现是配合着时间、天气而变化的，这点大家想必都知道了。但是什么怪在什么天气和时间才会出现，恐怕能够如数家珍的玩家并不多吧！那么就需要下面这个表了！每个场景、每只怪兽的出现条件都详细列了出来，比如有的怪兽要阴雨的晚上才会出现，有的怪兽要2周目之后才能抓到之类的。这里不但给出了怪兽出没的时间、天气、具体位置，就连魔界和光**あふれる**地的怪兽也列出来了哦！在本表中，并没有给出怪兽们的具体Rank情况，大家如果是为了配合抓这些怪兽，肯定还是要自己给他练级的。由于版面关系，非常遗憾的没办法在这里给出怪兽的肖像，我想那样大家看起来会更加直观一点。不过老玩家肯定光看名字就知道啦！

密林

怪兽名称	出现条件
スライム	晴朗白天，最初地图
きりかぶおばけ	晴朗白天，最初地图
ぷちメタル	夜晚，最初地图
ドラキ-	雨天夜晚在最初地图，以及最初的洞穴
リップス	雨天最初地图，晴朗夜晚的最初洞穴
マドハンド	白天的沼泽地图
ヘルホ-ネット	晴朗夜晚，いざないル-ラ往右→下的地方
カバシラ-	晴朗夜晚，最初的洞穴
どろにんぎょう	晴朗白天
ボストロ-ル	晴朗夜晚いざないル-ラ地点，雨天夜晚いざない往右→下→左
ガオン	[2周目] 晴朗夜晚，最初地图
くびかり族	[2周目] 晴朗夜晚，最初地图。雨天夜晚第二个地图处
おばけきのこ	[2周目] 下雨白天，最初的洞穴。晴朗夜晚いざないル-ラ地点
じんめんガエル	[2周目] 雨天最初地图
はさみくわがた	[2周目] 晴天いざないル-ラ的地图往右→下的地图
ベビ-パンサ-	[2周目] 晴朗夜晚第二个地图处
キラ-パンサ-	[2周目] 晴朗夜晚第二个地图处
プチット族	[2周目] 雨天夜晚，いざないル-ラ的地图往右→下的地图
シャ-マン	[2周目] 晴天沼泽北边第一个地图
マッドプラント	[2周目] 晴朗夜晚第三个地图。雨天夜晚いざないル-ラの地点

平原

怪兽名称	出现条件
いたずらもぐら	白天在洞穴内，夜晚在最初地图
ドラキ-	夜晚晴朗在最初地图，白天晴朗在最初洞穴的空场
ゴ-スト	夜晚在最初地图
ホイミスライム	最初洞穴的空场
ももんじゃ	夜晚雨天以外，最初的地图
ぷちメタル	白天晴朗，最初的地图
プ-クプック	白天晴朗，最初的地图
デッドペッカ-	白天晴朗，斗技场北侧
キメラ	[2周目] 白天晴朗，最初的地图
ドロル	[2周目] 雨天最初的地图
コドラ	[2周目] 白天晴朗，いざないル-ラ地点的附近
シャイニング	[2周目] 白天晴朗，いざないル-ラ地点的南的宝箱附近
ポグフィッシュ	[2周目] 夜晚雨天，いざないル-ラ地点的附近
おおドラキ-	[2周目] 白天晴朗，最初的洞穴的空场中央
ばくだんいわ	[2周目] ウイングタイガ-的洞穴
ヘルコンドル	[2周目] 白天晴朗，斗技场地图的北端的巢的附近

雪山

怪兽名称	出现条件
ブリズニャン	最初的地图
アルミラ-ジ	第二个的地图
おおきづち	白天，第二个的地图
ホ-クブリザ-ド	白天，第三个的地图
スライムファング	白天在南西部的洞穴，夜晚在第三个的地图
メタルスライム	南西部的洞穴
リザ-ドキッス	いざないル-ラ的地点
ギガンテス	白天，南西的洞穴出来往前
ベビ-サタン	[2周目] 夜晚，最初的地图
シャド-	[2周目] 夜晚，最初的地图后方
リザ-ドファッツ	[2周目] 白天，いざないル-ラ地点的洞穴

断崖

怪兽名称	出现条件
メタッピ-	晴朗，最初的地图
フレイム	晴朗，最初的地图
おおさそり	最初的地图
スト-ンスライム	白天晴朗，最初的地图

怪兽名称	出现条件
よる的ていおう	白天晴朗在第四个的地图(洞穴内)，夜晚晴朗在第二个的地图
びっくりサタン	晴朗在第三个的地图
シャド-	夜晚晴朗在3层的深处，白天雨天在4层(洞穴)
スライムファング	夜晚晴朗，4层(洞穴内)
メタルスライム	4层(洞穴内)南西的出口出来不远
スライムブレス	夜晚晴朗，5层
シルバ-デビル	晴朗，いざないル-ラ地点的附近
エンゼルスライム	白天晴朗，いざないル-ラ地点的附近
ヘルコンドル	白天晴朗，5层中央南部的巢的附近
フ-センドラゴン	[2周目] 白天雨天，1层
スカルゴン	[2周目] 雨天，5层北西部的壁骨出来往前不远
ひょうが魔人	[2周目] 白天雨天，5层
ダ-クスライム	[2周目] 夜晚晴朗，いざないル-ラ地点的附近
レッサ-デ-モン	[2周目] 白天雨天，いざないル-ラ地点的附近
スカルスパイダ-	[2周目] 夜晚晴朗，いざないル-ラ的往前1层

海岸

怪兽名称	出现条件
プチア-ノン	最初的地图
ベホマスライム	雨天在第一个地图的北西端晴朗在第二个的地图(洞穴内)
シ-メ-ダ	晴朗，第二个地图(洞穴内)
スライムつむり	晴朗，第一个地图
オクトセントリ-	晴朗，第二个地图(洞穴内)
わかめおうじ	白天，第二个地图(洞穴内)
とつげきうお	白天，第二个地图(洞穴内)
グランドシャ-ク	白天晴朗，第一个地图
スカルサ-ペント	いざないル-ラ地点往东一个地图，高台处
メタルスライム	いざないル-ラ地点往东一个地图，最近的一个高台处
ぐんたいが	白天晴朗，いざないル-ラ地点往东一个地图
スライムカルゴ	白天晴朗，いざないル-ラ地点
エビラ	夜晚晴朗，いざないル-ラ地点的地图
いつかく龙	[2周目] 白天雨天，1层
ぼうれいけんし	[2周目] 白天雨天，2层(洞穴内)
がいこつ	[2周目] 白天雨天，いざないル-ラ地点往东一个地图
ドラゴン	[2周目] 白天雨天，いざないル-ラ地点的附近
ギャオ-ス	[2周目] 白天雨天，いざないル-ラ地点的附近
大王イカ	打倒大狮子后] 白天晴朗，2层(洞穴内)

遗迹

怪兽名称	出现条件
バトルレックス	白天晴朗，第一个的地图白天雨天在左上部的房间内
ガ-ゴイル	白天晴朗，第一个的地图白天雨天在右上部的房间内
ゴ-レム	白天，按下墙砖后的门附近
スライムボ-グ	黄色大门进去一点，2周目就不在了
メタルハンタ-	白天，左上部的房间内外
ドラゴスライム	白天雨天在左上部的房间内外夜晚晴朗在红色大门的房间内
スト-ンスライム	白天雨天，左上的房间内
ひとくい箱	左上的房间内外
在ぐれメタル	左上的房间外，从左上的房间内进去后出来一次就能看到
スカルゴン	[2周目] 夜晚晴朗，1层
リリパット	[2周目] 白天雨天，1层
くさった死体	[2周目] 夜晚晴朗，左上的房间外
メタッピ-	[2周目] 夜晚晴朗，左上或者红色大门的房间内
ミイラおとこ	[2周目] 夜晚晴朗，右上的房间内
ぼうれいけんし	[2周目] 夜晚晴朗，左上的房间外
おどるほうせき	[2周目] 夜晚晴朗，红色大门的房间内

怪兽名称	出现条件
うごくせきぞう	[2周目] 白天雨天，いざないル-ラ地点往东一个地图
ロ-ズバトラ-	[2周目] 夜晚晴朗，黄色大门的房间正面深处的房间

遗迹地下城

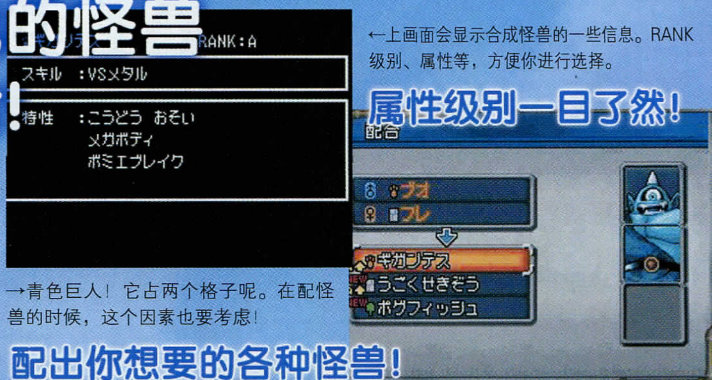
怪兽名称	出现条件
シルバ-デビル	1层
ガ-ゴイル	夜晚在1层，白天在2层
ダ-クスライム	1层
ダ-クナイト	白天，1层
在ぐれメタル	2层と，いざないル-ラ往下两层的发光台那层
ナイトリッチ	夜晚5层（回廊）
ソ-ドファントム	白天在4层(回廊的前面)或者いざないル-ラ往回2层，夜晚在5层（回廊）或者いざないル-ラ往回2层
キラ-ア-マ-	5层（回廊）或者いざないル-ラ往回2层
ア-クデ-モン	夜晚5层（回廊）
ギガンテス	5层（回廊），いざないル-ラ往回1层
サイレス	6层（回廊）
ひくいどり	いざないル-ラ那层
フレイム	夜晚，いざないル-ラ往回1层
ようがんまじん	白天，いざないル-ラ那层
ドラゴンソルジャ-	白天5～6层（回廊）
ギガントヒルズ	白天5层（回廊）

魔界&光あふれる地

怪兽名称	出现条件
モ-モン	まじゅう系的房间
ピンクモ-モン	まじゅう系的房间
バズズ	まじゅう系的房间
ダンビラム-チョ	まじゅう系的房间
かくとうパンサ-	まじゅう系的房间
アンクルホ-ン	まじゅう系的房间
アトラス	まじゅう系的房间
アルゴリザ-ド	ドラゴン系的房间
アルゴングレ-ト	ドラゴン系的房间
メタルドラゴン	ドラゴン系的房间
ドラゴンブッシュ	ドラゴン系的房间
ダ-スドラゴン	ドラゴン系的房间
グレイトドラゴン	ドラゴン系的房间
かぶとこぞう	しぜん系的房间
ヘルホ-ネット	しぜん系的房间
ワニバ-ン	しぜん系的房间
キラ-パンサ-	しぜん系的房间
コングヘッド	しぜん系的房间
ロ-ズバトラ-	しぜん系的房间
スライム	スライム系的房间
スライムタワ-	スライム系的房间
バブルキング	スライム系的房间
ダ-クナイト	スライム系的房间
もりもりスライム	スライム系的房间
メタルカイザ-	スライム系的房间
エビルスピリッツ	ゾンビ系的房间
くさったしたい	ゾンビ系的房间
ナイトキング	ゾンビ系的房间
あくま的めだま	ゾンビ系的房间
スカルスパイダ-	ゾンビ系的房间
キラ-マシン	ぶっしつ系的房间
おばけキャンドル	ぶっしつ系的房间
おどるほうせき	ぶっしつ系的房间
うごくせきぞう	ぶっしつ系的房间
パペットこぞう	ぶっしつ系的房间
ス-パ-キラ-マシン	ぶっしつ系的房间
バトルレックス	中央大门的房间
ドラゴスライム	中央大门的房间
ミミック	中央大门的房间
メタルキング	光あふれる地
在ぐれメタル	光あふれる地
メタルスライム	光あふれる地
ス-パ-キラ-マシン	光あふれる地
グレイトドラゴン	光あふれる地

利用配合得到更高级罕见的怪兽 想变更强就不能小看配合！

有很多怪兽是无法通过捕获得到的，因为他们根本还没有诞生在这个世界上！这就需要用配合功能来实现怪兽的补全了。参与配合的怪兽必须在等级10以上，当然级数越高能够配出来的怪兽也就越厉害。配合过程中可以选择它能学会的技能种类，技能种类也会决定即将配合出来的怪兽的性别。如果想要配合时所需要的怪兽一直抓不到你需要的性别怎么办？在自动贩卖机可以买到一种在战斗中使用的话，就能控制怪兽性别的道具，非常好用。这个表格需要配合着前面的怪兽全表来看，确实不是一个小工程呢！不过这样能够得到的怪兽当然也就更厉害啦！就连神兽和大BOSS怪都能拿来做配合呢！



←上画面会显示合成怪兽的一些信息。RANK级别、属性等，方便你进行选择。

属性级别一目了然！

→青色巨人！它占两个格子呢。在配怪兽的时候，这个因素也要考虑！

配出你想要的各种怪兽！



特殊怪兽配合表

名称	种族	ランク	配合
はさみくわがた	しぜん	F	エビラ×おおさそり
ブリザ－ド	ぶっしつ	F	フレイム×スライムブレス，フレイム×シルバ－デビル
リザ－ドキッズ	ドラゴン	F	アルゴリザ－ド×まじゅう系
いっかく龙	ドラゴン	E	コドラ×ぶっしつ系
エビルドライブ	ゾンビ	E	スカルゴン×あくま系
おどるほうせき	ぶっしつ	E	わらいぶくろ×わらいぶくろ
コサックシ－プ	まじゅう	E	プ－クプック×リンリン
スノ－ドラゴン	ドラゴン	E	ホ－クブリザ－ド×デンデン龙，ひょうが魔人×スカイドラゴン
デンデン龙	ドラゴン	E	リザ－ドキッズ×しぜん系
ドラゴスライム	スライム	E	スライム×ドラゴン系
ドラゴンブッシュ	ドラゴン	E	いばらドラゴン×ゾンビ系
フレイム	ぶっしつ	E	ブリザ－ド×メラゴ－スト，ブリザ－ド×シャイニング
ホ－クブリザ－ド	まじゅう	E	ひくいどり×イエティ
おおさそり	しぜん	D	ぐんたいガニ×しぜん系
ゴ－ルドマン	ぶっしつ	D	ゴ－レム×ギガントヒルズ
さつじんいかり	ぶっしつ	D	リンリン×あくま系
スカルゴン	ドラゴン	D	ドラゴン×ゾンビ系，バトルレックス×ゾンビ系
ダ－スドラゴン	ドラゴン	D	ドラゴン×まじゅう系
デザ－トデ－モン	あくま	D	ベビ－サタン×びっくりサタン
ドラゴンバゲ－ジ	ドラゴン	D	デンデン龙×しぜん系
ひとくい箱	ぶっしつ	D	おどるほうせき×おどるほうせき
ひょうが魔人	ぶっしつ	D	ホ－クブリザ－ド×ようがん魔人
ブラウニ－	まじゅう	D	おおきづち×しぜん系
もりもりベス	スライム	D	もりもりスライム×スライムベス
ガ－ゴイル	まじゅう	C	レッサ－デ－モン×ヘルコンドル
海龙	ドラゴン	C	おおうつぼ×ギャオ－ス
キングスライム	スライム	C	もりもりスライム×もりもりスライム
はぐれメタル	スライム	C	メタルスライム×メタルスライム
ベホマスライム	スライム	C	ホイミスライム×もりもりベス
ヘルコンドル	しぜん	C	レッサ－デ－モン×まじゅう系
メタルドラゴン	ドラゴン	C	ダ－スドラゴン×メタルライダ－，ダ－スドラゴン×メタルハンタ－
メタルハンタ－	ぶっしつ	C	メタルライダ－×キラ－ア－マ－
ア－クデ－モン	あくま	B	デザ－トデ－モン×ダンビラム－チョ，デザ－トデ－モン×アンクルホ－ン
キラ－ア－マ－	あくま	B	さまようよろい×レッサ－デ－モン，さまようよろい×びっくりサタン，さまようよろい×オクトセントリ－
ジャミラス	あくま	B	サイレス×バズズ
スライムベホマズン	スライム	B	キングスライム×キングスライム
ソ－ドファントム	ゾンビ	B	しりょうのきし×しりょうのきし
なぞのしんかん	あくま	B	あくましんかん×パペットこぞう
ヘルダイバ－	ドラゴン	B	ギャオ－ス×ヘルコンドル
ボ－ンナイト	ゾンビ	B	スカルサ－ペント×エビルドライブ
ボストロ－ル	あくま	B	ギガンテス×バッファロン，ギガンテス×サイコロン，バッファロン×サイコロン
ミミック	ぶっしつ	B	ゴ－レム×ひとくい箱
ようがん魔人	ぶっしつ	B	ひょうが魔人×ひういどり
アンクルホ－ン	まじゅう	A	バッファロン×プ－クプック，バッファロン×コサックシ－プ
オ－シャンクロ－	しぜん	A	ワニバ－ン×かくとうパンサ－
ガル－ダ	しぜん	A	ヘルコンドル×ワニバ－ン
キラ－マシン	ぶっしつ	A	メタルハンタ－×メガバ－ン，メタルハンタ－×ソ－ドファントム，メタルハンタ－×某种
キングレオ	まじゅう	A	モヒカント×バッファロン
グラコス	あくま	A	ベリアル×オクトセントリ－，ベリアル×マ－マン
ゲモン	あくま	A	ジャミラス×ベリアル
死神きぞく	ゾンビ	A	ボ－ンナイト×ダ－クナイト，ボ－ンナイト×モヒカント
スカルスパイダ－	ゾンビ	A	ロ－ズバトラ－×某种
なげきのぼうれい	ゾンビ	A	ナイトリッチ×フラワ－ゾンビ
バズズ	あくま	A	シルバ－デビル×ギガンテス，シルバ－デビル×ジャラス，シルバ－デビル×某种
バル	ぶっしつ	A	ベル×ぶっしつ系，ブル×ぶっしつ系，ボル×ぶっしつ系
ピサロナイト	ゾンビ	A	キラ－ア－マ－×死神きぞく，キラ－ア－マ－×オ－シャンクロ－
フラワ－ゾンビ	ゾンビ	A	わかめおうじ×ソ－ドファントム，わかめおうじ×しりょうのきし
ブル	ぶっしつ	A	ベル×しぜん系，ブル×しぜん系，ボル×しぜん系
ベリアル	あくま	A	ア－クデ－モン×アトラス，ア－クデ－モン×ゴ－ルドマン，ア－クデ－モン×グレイトドラゴン、ア－クデ－モン×デザ－トデ－モン
ベル	ぶっしつ	A	ブル×まじゅう系，バル×まじゅう系，ボル×まじゅう系
メガバ－ン	ドラゴン	A	メタルドラゴン×グレイトドラゴン
モヒカント	まじゅう	A	バッファロン×キラ－パンサ－，バッファロン×スライムファング，バッファロン×死神きぞく
ロ－ズバトラ－	しぜん	A	キングレオ×パラサキス
ワニバ－ン	しぜん	A	グラコス×某种
アトラス	まじゅう	S	ギガンテス×アンクルホ－ン，ギガンテス×ガル－ダ
おにこんぼう	まじゅう	S	ボストロ－ル×バズズ，ボストロ－ル×リザ－ドファッツ
スライムジェネラル	スライム	S	メタルカイザ－×メタルカイザ－
デュラハ－ン	ゾンビ	S	死神きぞく×ぼうれいけんし，死神きぞく×ナイトキング，死神きぞく×某种
ブラックドラゴン	ドラゴン	S	グレイトドラゴン×死神きぞく
りゅうおう	ドラゴン	S	グレイトドラゴン×魔王の使い
ワイトキング	ゾンビ	S	なげきのぼうれい×バブルキング，なげきのぼうれい×キングスライム

スライム系特殊配合

名称	种族	ランク	配合
ドラゴスライム	スライム	E	スライム×ドラゴン系
もりもりベス	スライム	D	もりもりスライム×スライムベス
キングスライム	スライム	C	もりもりスライム×もりもりスライム
はぐれメタル	スライム	C	メタルスライム×メタルスライム
ベホマスライム	スライム	C	ホイミスライム×もりもりベス
スライムベホマズン	スライム	B	キングスライム×キングスライム
スライムジェネラル	スライム	S	メタルカイザ－×メタルカイザ－

ドラゴン系特殊配合

名称	种族	ランク	配合
リザ－ドキッズ	ドラゴン	F	アルゴリザ－ド×まじゅう系
いっかく龙	ドラゴン	E	コドラ×ぶっしつ系
スノ－ドラゴン	ドラゴン	E	ホ－クブリザ－ド×デンデン龙、ひょうが魔人×スカイドラゴン
デンデン龙	ドラゴン	E	リザ－ドキッズ×しぜん系
ドラゴンブッシュ	ドラゴン	E	いばらドラゴン×ゾンビ系
スカルゴン	ドラゴン	D	ドラゴン×ゾンビ系、バトルレックス×ゾンビ系
ダ－スドラゴン	ドラゴン	D	ドラゴン×まじゅう系
ドラゴンバゲ－ジ	ドラゴン	D	デンデン龙×しぜん系
海龙	ドラゴン	C	おおうつぼ×ギャオ－ス
メタルドラゴン	ドラゴン	C	ダ－スドラゴン×メタルライダ－、ダ－スドラゴン×メタルハンタ－
ヘルダイバ－	ドラゴン	B	ギャオ－ス×ヘルコンドル
メガバ－ン	ドラゴン	A	メタルドラゴン×グレイトドラゴン
ブラックドラゴン	ドラゴン	S	グレイトドラゴン×死神きぞく
りゅうおう	ドラゴン	S	グレイトドラゴン×魔王の使い

しぜん系特殊配合

名称	种族	ランク	配合
はさみくわがた	しぜん	F	エビラ×おおさそり
おおさそり	しぜん	D	ぐんたいガニ×しぜん系
ヘルコンドル	しぜん	C	レッサ－デ－モン×まじゅう系
オ－シャンクロ－	しぜん	A	ワニバ－ン×かくとうパンサ－
ガル－ダ	しぜん	A	ヘルコンドル×ワニバ－ン
ロ－ズバトラ－	しぜん	A	キングレオ×パラサキス
ワニバ－ン	しぜん	A	グラコス×某种



まじゅう系特殊配合

名称	种族	ランク	配合
コサックシ−プ	まじゅう	E	プ−クプック×リンリン
ホ−クブリザ−ド	まじゅう	E	ひくいどり×イエティ
ブラウニ−	まじゅう	D	おおきづち×しぜん系
ガ−ゴイル	まじゅう	C	レッサ−デ−モン×ヘルコンドル
アンクルホ−ン	まじゅう	A	バッファロン×プ−クプック、バッファロン×コサックシ−プ
キングレオ	まじゅう	A	モヒカント×バッファロン
モヒカント	まじゅう	A	バッファロン×キラ−パンサ−、バッファロン×スライムファング、バッファロン×死神きぞく
アトラス	まじゅう	S	ギガンテス×アンクルホ−ン、ギガンテス×ガル−ダ
おにこんぼう	まじゅう	S	ボストロ−ル×バズズ、ボストロ−ル×リザ−ドファッツ

ぶっしつ系特殊配合

名称	种族	ランク	配合
ブリザ−ド	ぶっしつ	F	フレイム×スライムブレス、フレイム×シルバ−デビル
おどるほうせき	ぶっしつ	E	わらいぶくろ×わらいぶくろ
フレイム	ぶっしつ	E	ブリザ−ド×メラゴ−スト、ブリザ−ド×シャイニング
ゴ−ルドマン	ぶっしつ	D	ゴ−レム×ギガントヒルズ
さつじんいかり	ぶっしつ	D	リンリン×あくま系
ひとくい箱	ぶっしつ	D	おどるほうせき×おどるほうせき
ひょうが魔人	ぶっしつ	D	ホ−クブリザ−ド×ようがん魔人
メタルハンタ−	ぶっしつ	C	メタルライダ−×キラ−ア−マ−
ミミック	ぶっしつ	B	ゴ−レム×ひとくい箱
ようがん魔人	ぶっしつ	B	ひょうが魔人×ひういどり
キラ−マシン	ぶっしつ	A	メタルハンタ−×メガバ−ン、メタルハンタ−×ソ−ドファントム、メタルハンタ−×某种
バル	ぶっしつ	A	ベル×ぶっしつ系、ブル×ぶっしつ系、ボル×ぶっしつ系
ブル	ぶっしつ	A	ベル×しぜん系、ブル×しぜん系、ボル×しぜん系
ベル	ぶっしつ	A	ブル×まじゅう系、バル×まじゅう系、ボル×まじゅう系



あくま系特殊配合

名称	种族	ランク	配合
デザ−トデ−モン	あくま	D	ベビ−サタン×びっくりサタン
ア−クデ−モン	あくま	B	デザ−トデ−モン×ダンビラム−チョ、デザ−トデ−モン×アンクルホ−ン
キラ−ア−マ−	あくま	B	さまようよろい×レッサ−デ−モン、さまようよろい×びっくりサタン、さまようよろい×オクトセントリ−
ジャミラス	あくま	B	サイレス×バズズ
なぞのしんかん	あくま	B	あくましんかん×パペットこぞう
ボストロ−ル	あくま	B	ギガンテス×バッファロン、ギガンテス×サイコロン、バッファロン×サイコロン
グラコス	あくま	A	ベリアル×オクトセントリ−、ベリアル×マ−マン
ゲモン	あくま	A	ジャミラス×ベリアル
バズズ	あくま	A	シルバ−デビル×ギガンテス、シルバ−デビル×ジャミラス、シルバ−デビル×某种
ベリアル	あくま	A	ア−クデ−モン×アトラス、ア−クデ−モン×ゴ−ルドマン、ア−クデ−モン×グレイトドラゴン、ア−クデ−モン×デザ−トデ−モン

ゾンビ系特殊配合

名称	种族	ランク	配合
エビルドライブ	ゾンビ	E	スカルゴン×あくま系
ソ−ドファントム	ゾンビ	B	しりょうのきし×しりょうのきし
ボ−ンナイト	ゾンビ	B	スカルサ−ペント×エビルドライブ
死神きぞく	ゾンビ	A	ボ−ンナイト×ダ−クナイト、ボ−ンナイト×モヒカント
スカルスパイダ−	ゾンビ	A	ロ−ズバトラ−×某种
なげきのぼうれい	ゾンビ	A	ナイトリッチ×フラワ−ゾンビ
ピサロナイト	ゾンビ	A	キラ−ア−マ−×死神きぞく、キラ−ア−マ−×オ−シャンクロ−
フラワ−ゾンビ	ゾンビ	A	わかめおうじ×ソ−ドファントム、わかめおうじ×しりょうのきし
デュラハ−ン	ゾンビ	S	死神きぞく×ぼうれいけんし、死神きぞく×ナイトキング、死神きぞく×某种
ワイトキング	ゾンビ	S	なげきのぼうれい×バブルキング、なげきのぼうれい×キングスライム



特殊配合表

名称	种族	ランク	配合1	配合2
キラ−パンサ−	しぜん	C	ベビ−パンサ−×ベビ−パンサ−	ベビ−パンサ−×ベビ−パンサ−
じんめんじゅ	しぜん	C	きりかぶおばけ×きりかぶおばけ	くしざしツインズ×くしざしツインズ
サイコロン	まじゅう	C	おおめだま×おおめだま	おおめだま×おおめだま
おおドラキ−	あくま	C	ドラキ−×ドラキ−	ドラキ−×ドラキ−
アルゴングレ−ト	ドラゴン	B	アルゴリザ−ド×アルゴリザ−ド	アルゴリザ−ド×アルゴリザ−ド
リザ−ドファッツ	ドラゴン	B	アルゴングレ−ト×リザ−ドキッズ	リザ−ドキッズ×リザ−ドキッズ
メタルカイザ−	スライム	A	はぐれメタル×メタルライダ−	メタルスライム×メタルスライム
ゴ−ルデンゴ−レム	ぶっしつ	A	ようがん魔人×ひょうが魔人	ゴ−レム×ゴ−ルドマン
メタルキング	スライム	S	はぐれメタル×はぐれメタル	はぐれメタル×はぐれメタル
スライムマデュラ	スライム	S	もりもりベス×もりもりベス	スライムベホマズン×メタルキング
グランスライム	スライム	S	キングスライム×メタルキング	バブルキング×メタルカイザ−
オセア−ノン	しぜん	S	プチア−ノン×プチア−ノン	大王イカ×大王イカ
ドン・モグ−ラ	まじゅう	S	いたずらもぐら×いたずらもぐら	おにこんぼう×おにこんぼう
キラ−マシン2	ぶっしつ	S	ゴ−ルデンゴ−レム×ゴ−ルデンゴ−レム	キラ−マシン×キラ−マシン
トラップボックス	ぶっしつ	S	ミミック×ミミック	ひとくい箱×メタルカイザ−
バベルボブル	ぶっしつ	S	バル×ベル	ボル×ブル
ゴ−ルデンスライム	スライム	SS	グランスライム×グランスライム	ゴ−ルデンゴ−レム×ゴ−ルデンゴ−レム
龙王	ドラゴン	SS	りゅうおう×はくりゅうおう	キャプテン・クロウ×ゴ−ルデンスライム
神龙	ドラゴン	SS	はくりゅうおう×やまたのおろち	スカイドラゴン×スノ−ドラゴン
やまたのおろち	ドラゴン	SS	ウイングタイガ−×タイラントワ−ム	ブオ−ン×レテイス
レオパルド	しぜん	SS	神龙×ドルマゲス	ワンダ−フ−ル×バラモス or ムド− or ハ−ゴン
トロデ	しぜん	SS	神龙×ダ−クドレアム	ゴ−ルデンスライム×アサシンブロス or マリンデュエル or スラキャンサ−
海王神	まじゅう	SS	シャ−クマジュ×グラコス	トロデ×大魔王ラプソ−ン
サ−ジタウス	ぶっしつ	SS	ス−パ−キラ−マシン×キラ−マシン2	キラ−マシン×トラップボックス
ガルマッゾ	ゾンビ	SS	魔王オルゴ・デミ−ラ×キャプテン・クロウ	大魔王ラプソ−ン×スライムマデュラ



巨怪捕捉可能！

巨大怪兽在2周目可以捕获（参看流程攻略）。如果配合用掉了，还可以再抓一次。他们的位置大都在1周目的BOSS战处。他们可以作为某些厉害怪兽的配合用怪兽，当然还标志了你的能力！你看了就逃跑或者非常费劲才打倒的怪兽成为囊中物的感觉如何?



怪兽名称	出现场所	备注
タイラントワ−ム	密林深处	HP1850左右，以2周目的实力应该很容易攻下
ウイングタイガ−	平原的洞穴	打倒HP大约1500的小兵才能开始攻大怪，HP2000左右
ブオ−ンJr.	雪山深处	调查火堆就可以开始战斗，攻击力并不高
レティス	断崖顶端	HP2500左右，使用**ギガデイン**等勇者**の**咒文
オセア−ノン	海岸	HP3400左右，攻击力不是特别强
エスタ−ク	雪山的いざない北侧	最初睡着的状态，醒了之后则可发出伤害200的全体连续攻击，只要在10回合内打倒他就能捕获



利用武器提升怪兽能力数值

武器的种类分为剑、枪、斧、槌、鞭、爪、杖这7类。每只怪兽都有特定可以装备的武器种类。在自动贩卖机旁边有个盒子，在里面放入**ちいさなパ−ツ**的话，可以入手的武器就能增加，而**ちいさなパ−ツ**是可以不断从战斗和蓝色宝箱中得到的，所以理论上可以入手的武器则没有数目限制。推荐大家装备上的是奇迹**のメイス**，可以恢复被攻击后所掉HP的50%。除此之外有大部分武器都是增加数值的，所以要是钱不够，就不用非买不可。



入手稀有的キャプテン・クロウ

在大地图处选择进入下雨的地方，立刻开始剧情。与船长战斗一次后，再次移动到下雨的地方就会进入二次战，共有三次战斗。失败的话就会继续进入战斗。赢得三次的胜利后到斗技场，和入口的小鼹鼠对话，能够获得**サイドワインダ−**，再对话一次。然后进入下雨的地区，就会发生剧情，这次是和**キャプテン・クロウ**对战，赢得比赛后就能把它收入囊中。这只怪在整个游戏中只有这次得到机会！不过配合龙王、**ガルマッゾ**都必须用这个哦！

本作虽然由SQUARE ENIX代理发行，但开发小组则是在RPG领域经验并不是很充分的Cavia开发，该小组代表作品都是动作射击类游戏，因此本作的素质方面值得怀疑。实际游玩后，感觉本作在剧本和音乐方面做得非常敬业，然而在技术和成本投资方面明显不足，这也造成了本作具备RPG的框架，但是很多系统要素并没有起到促进游戏的结果。如果对于日系动作RPG游戏或者游戏音乐非常关注的朋友，本作应该是值的尝试的。 □文/goingamer.com

NieR Gestalt

PS3 / X360	本刊译名：尼尔 人工生命		2010年4月22日
动作游戏	SQUARE ENIX	7140日元	日版
蓝光/DVD	1人	720p	15岁以上

剧情中出现怪物，操作主角全灭后，走到房间的后面与自己的女儿对话，接着发生剧情，面对大量的怪物不断出现，主角手伸向了魔法书，巨大的黑拳将屋内的怪物尽数打出，全灭怪物后返回建筑物内，剧情中BOSS出现。



BOSS巨型怪物回避它的攻击，远程使用黑枪攻击就可以了，出现文字阵，全力攻击，在转盘时间内将槽打空就可以彻底消灭BOSS。

Chapter 1 主人公の村

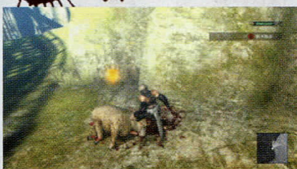
剧情后，主人公与女儿告别，从右侧楼梯到达底层，底层书柜上有2个闪光点，可分别获得「药草」「100G」，左侧提示箭头处调查两开家前往东北的图书馆。

到达图书馆，走楼梯到2楼，大地图右侧的房间进入后，与**ポポル**对话。正是这位好心的**ポポル**帮助了危难中的父女俩，剧情后获得道具「北平原の地图」金钱「1000G」，接下来需要去狩猎了。返回图书馆的一层，遇到了自己的女儿**ヨナ**，对话后离开图书馆，前往北平原，地图上有提示点叉。



Chapter 2 北平原

在北平原到处都是羊，任务需要获取羊肉，不过羊受到攻击会很快的逃跑，进入系统菜单内，选择「命令→兽→呼ぶ」，吹口哨后羊会聚集过来，此刻攻击羊群能很快砍倒数只。在羊尸体上，调查后取得羊肉"羊の肉"。获得数个羊肉后，会有提示返回村子缴纳任务，返回途中走到村子入口遭遇怪物，不过很弱，轻松消灭后进村。



Chapter 3 主人公の村

前往提示点道具屋处与男子对话，将羊の肉交给他，获得报酬「600G」。随后与道具屋对话，购买草药3个，返回图书馆交给**ポポル**，自此任务算是完成了，主人公回到家里与**ヨナ**对话。剧情后离开家，再次前往图书馆，与**ポポル**对话，本次的目的地是北平原的断桥上。





系统

角色成长完全依赖于消灭怪物获得的经验值，积累一定经验后等级提升，主角的各项能力得到提升。角色的魔法技能种类很少，都是通过剧情消灭BOSS获得，在系统中可以选择设定在LB RB按键上，根据不同环境和对战BOSS，可随时切换快捷键的魔法，魔法按键蓄力可以发出更为强力的攻击。

本作的武器种类共有3大类：单手剑、双手剑、枪，初期只能使用单手剑，在游戏中盘剧情自动开启双手剑和枪。单手剑速度快，威力弱，双手剑威力巨大，可破防，但是挥动非常缓慢，破绽比较大。枪，用于一线攻击，能够给与一线的敌人巨大伤害，不足是遭遇范围敌人围攻，无法全范围攻击。

游戏中武器主要通过武器店购买，分支任务以及破坏迷宫木箱获得。获得武器初期状态都为等级1，收集特定的素材花费一定的金钱就能在改造屋，对武器改造提升等级，一般武器的最高等级上限是4级。

游戏中击败怪物后，一定概率会获得特殊道具**ワード**，**ワード**可以装备在附加在武器、魔法上，能够提升主角的各方面能力。

还有一点值得一提的是，随着完成特定的分支任务，会开启骑野猪、钓鱼、种植3个要素，在平原场景可随意使用野猪作为代步工具，在各个河流附近提示点处可以钓鱼，在自家花园可以种植各种植物。可以作为我们游戏的调剂品。

操作			
X	攻击（可蓄力）	Y	特殊攻击（破防/冲刺/重攻击）.
LT	防御		
RT	翻滚闪避	A	跳跃连续2下2段跳
LB和RB	魔法攻击（可蓄力）	BACK	地图
B	对话/拾取道具	十字键	快捷使用道具/装备

Chapter 4 北平原

向西面走到提示点，遇到稍微强些的怪物，全灭返回村子，在图书馆与**ポポル**对话后获得报酬「1000G」。随后返回家里，发现女儿**ヨナ**并不在家，走到两楼调查床剧情后，前往图书馆询问**ポポル**女儿是否来过这里，根据**ポポル**的情报前往村子的东门，在东门口发现地面上闪光点，走过去调查获得「**ヨナのリボン**」，果然**ヨナ**途经这里。



这里先不要急着出去，可以先前往道具店内购买东街道の地图，随后离开东门沿着冻街道向石の神殿出发。

来到石の神殿附近高处发生剧情，随后沿着土坡一直向下走，途中的箱子可以破坏获得「药草」，走到最底部进入神殿内。

Chapter 5 石の神殿

地形不算太复杂，共有3层。

1F：沿着环道向上走，途中的箱子击破获得「石の神殿の地图」。

2F：道路断裂，从侧面进入，遇到的大门无法打开，向相反方向前进，在途中的房间内击破箱子可获得「青铜の键」，利用这把钥匙打开刚才无法开启的门。



一路前进，这里的视角会变成俯视，并且会遇到怪物，走到底攀爬梯子，平台上的箱子内可获得武器单手剑「涅磐の短剑」，随后继续前进攀爬梯子来到3F。



3F：从大地图南面的口进入最外围的建筑物走廊，一路环形，逆时针前进，走到大地图北面偏西的门出去。途中遭遇怪物需要全灭才能开门继续前进。

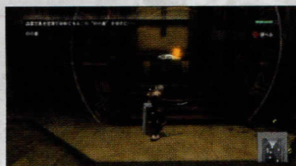


进入门来到塔的外围，沿着盘绕道路走到屋顶，错综复杂的屋顶场景中间有大门。沿着道路前进，到达大地图的西面，遇到蓝色箱子，将箱子推到大地图西北的空地上，借助箱子跳跃到墙上平台。一路前进，最终通过爬梯落下，调查存档后，推开大门进入。

在内部找到了女儿**ヨナ**，不用管出现的杂兵，直接冲过去攻击红色的圆形机关，连续攻击数次后发生剧情，黑色魔法书出现，调查后获得“白**の**书”。随后前进不断消灭出现的怪物，剧情中主角获得魔法能力「黑**の**弹」，RB蓄力再释放发出多个黑弹攻击。全灭敌人后，发生剧情。切入BOSS战。

BOSS 两名钢铁甲士

BOSS持有大盾，正面攻击全部无效。主要攻击手段分为2个阶段，初期阶段，主要以近身砍击，释放冲击波为主，通过翻滚很容易闪躲。当消灭1只后，另外一只会召唤小怪，同时攻击方式变强。



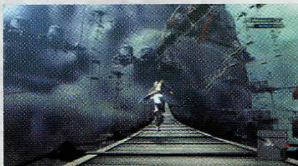
主要攻击可以2段跳跃到身后攻击其背部，也可以闪躲他的攻击后，翻滚到背部攻击。BOSS血量消减到零后，出现文字阵，发动暗枪消灭BOSS。胜利后，主角将女儿救会村子。

在自己的家里，看着女儿身体越来越差，主人公悲伤不已。楼下底层又有东西好拿「300G」「力**の**种」，离开家Nier决定寻找解决女儿黑文字病，前往村子喷水池提示点，与正在歌唱的**デボル**对话，听闻图书馆馆长**ポポル**可能会知道，立刻前往图书馆，与**ポポル**对话后听说崖**の**村也许会有方法，购买了崖**の**村的地图后，通过北门来到北平原。



北平原一直向西走到底，会发现洞窟入口，进入后沿着道路前进，走到出口到达崖**の**村，真是名副其实，整个村庄都坐落在山崖上，看起来村子遭受怪物的攻击，几近崩溃。目标点是村长的房子，沿着路消灭怪物走到底，然后右转攀爬楼梯到达高层平台，然后沿着反向竖直道路来到提示点村长家前。

调查村长家，由于受到攻击村长不愿意帮助主人公，对话数次后，没有办法，原路返回。在洞窟途中，右侧分支的小空间内破烂房间内，发现闪亮点，调查后发生剧情，女主角登场，当然对于Nier的私闯民宅很不爽，战斗随即开始。



BOSS Kaine

动作比较迅速，擅长近身攻击和突刺攻击，不过能够轻松翻滚闪躲。将其血量消耗到少于1半的时候，Kaine爆气，其实也没怎么变强，增加了远程攻击方式。两个人正在酣战，突然巨型怪物出现。类似蜥蜴的BOSS，基本攻击手段，分散范围黑弹，掌压冲击波，可攻击的部位有2个爪子和头部，范围黑弹，闪躲到BOSS爪子附近可以完全回避。掌压冲击波有可能是连续发，2段跳跃或者防御都可以。其受到一定伤害会召唤杂兵，直接攻击球状形态第一时间消灭。掌握好节奏还是很容易取胜的，文字阵出现在掌部或者头部，胜利后BOSS逃窜，Kaine因为黑文病发作而昏倒，Nier获得了新技能–魔法「黑**の**手」。剧情后Nier将Kaine救助到床上休息，自己离开洞窟返回村子。



走到洞口，这里出现剧情分支选项：1.**ポポルの**所に情报を闻きに行く；2.**ヨナが**心配**なので**样子を见に行く。

这里我们选择第一个选项，前往村子图书馆寻找**ポポル**了解更多的关于药的情报，随后前往商店街酒馆内，与店内唱歌的女子**デボル**对话，随后通过北门前往提示点，目标是要通过断裂的大桥走东北的出口，直接跳下山谷，谷内怪物成群需要注意，全灭后爬上楼梯，借助楼梯可来到断裂大桥上，一路前进来到矿山场景。



进入提示店屋内，打听有关强化武器的情报，得知好的素材所在**ロボット**山，对话完毕后获得**ロボット**山的地图。继续北上进入**ロボット**山。



Chapter 6 ロボット山

1F：前进图中需要推动石头作为垫脚才能跳上高处继续前进。在里面屠杀大量的机器人怪物后收集他们掉落的道具，全部走一遍地图，随后返回武器改造屋，进入屋内剧情后武器改造开启，将必要素材交给兄弟俩然后花费一定的钱就可以改造了，继续对话获得电梯开启的钥匙。



继续前往**ロボット**山内部，通过大地图右边的电梯到达地下1F。

B1F：沿着路前进，干掉中间升起的机关炮台，大门开启，随后要拾取出现的爆弹，扔到道路前往无法通过的铁栅栏障碍，按B拾取，在按B扔出去。随后需要乘坐矿车，LS向矿车前进的方向推加速，向相反的方向推减速，R键发动魔法攻击，X普通攻击。有点类似射击游戏，矿车走到底，来到了大地图南面。下车继续前进，会遇到2门机关炮和2个机器人围攻，快速返回通道道路，干掉机器人后再依次消灭机关炮。随后拾取炸弹，炸开南面的栅栏门和对面远处的栅栏门，随后2段跳加翻滚到达对面，走到底存档继续前进切入BOSS战。





BOSS 巨型机器人

阶段1：主要由两个手臂发动攻击，首先交叉激光攻击，可以使用跳跃+翻滚来回闪躲，随后5指交叉迅速下滑激光攻击，把握时机跳跃翻滚。随后激光交叉摆

游戏全成就收集

全成就		
名称	条件	点数
チェインキング	达成50连击	15
チェインマスタ–	达成100连击	30
大魔道士	习得全部魔法	15
ワ–ドマスタ–	获得50%的ワ–ド	10
武器コレクタ–	获得全部武器	30
みんなのお手伝い	分支任务完成10个	10
人助けの有名人	分支任务完成20个	10
仕事请负人	分支任务完成30个	10
资产家	拥有金钱1000000G	10
文武两道	读取最后的文件	10
石の神殿の王	150秒以内击破グレ–テル	10
友情の证	60秒以内击败暴走したマモノ	10
ロボット山の王者	270秒以内击败Ｐ３３	10
崖の村の疫病神	510秒以内击败ウェンディ	10
沙漠の统治者	210秒以内击败ロック	10
许可されし者	150秒以内击败里切り者	10
勇者达の挽歌	120秒以内击败グ–ス	10
ソウルクラッシャ–	210秒以内再战击败里切り者	10
ブックブレイカ–	90秒以内世界击败书	10
キング・オブ・キングス	210秒以内击败己の孤影	20
绊	210秒以内击败大切な人	30

隐藏成就		
名称	条件	点数
传说の「白の书」	获得白的书	20
ワイルドな仲间	カイネ加入成为同伴	20
大人しい仲间	エミ–ル加入成为同伴	10
解放	カイネ石化状态解放出来	20
键	收集全部的键	20
变わり行く世界	击败魔王	10
Aエンディング	A结局达成	100
Bエンディング	B结局达成	100
Cエンディング	C结局达成	100
Dエンディング	D结局达成	200
素材ハンタ–	收集50个以上的素材	10
动物保护反	狩猎100匹羊	10
光速ファイタ–	15小时内通关	10
イノシシライダ–	乘坐野猪5分钟以上	10
武器入门	强化5把武器达到最高级	10
锻冶屋	强化15把武器达到最高级	10
职人魂	强化30把武器达到最高级	20
传说の大鱼	掉到リゾドウス	10
フィッシャ–マン	掉到全部种类的鱼	10
传说の庭师	种植出传说の花	10

动攻击，直接翻滚可闪躲，最后手掌压击，听声音，“嘟”的一声后立刻翻滚躲避，随后可以攻击落下的手掌，主要的攻击时机在于激光交叉摆动攻击，靠近BOSS使用黑枪蓄力攻击能够大幅度减少BOSS血量。手掌击破后进入第2阶段。

阶段2：召唤小怪，迂回尽量聚集小怪，用黑手范围消灭。最后召唤的一圈机关炮，靠近边缘，围着边缘走，用斩击一个个消灭。

阶段3：头部，首先发射大量跟踪导弹，回避闪躲，随后头部喷射激光，此时拾取地面的炸弹，扔进BOSS嘴里造成伤害，最佳拾取的2个爆弹应该靠近头部左右2侧的，如此反复即可消灭。

消灭BOSS后，获得新的魔法「黑の暴食」，可吸收敌人的魔法弹，随着提升等级吸收时间增加。继续前进东行，过一道门发现倒在地上的兄弟俩的母亲。剧情后调查地上的闪光点，拾取后自动返回改造屋兄弟俩处，与右侧的弟弟对话，出现分支选项，是否告诉他们母亲死亡的噩耗，选择第一项，告诉他们母亲死了，兄弟两个很悲伤，主人公将前面捡到的物品交给哥哥，母亲的遗物，在兄弟俩人的感谢中主角离开返回村子。

Nier很担心自己女儿的状况，立刻返回村子。返回家里与2楼床上的女儿对话，随后前往图书馆与**ポポル**对话。离开图书馆通过村子南面的出口前往南平原。

Chapter 7 南平原

向着提示方向前进，遇到士兵被怪物围攻，全灭怪物后与士兵对话，获得武器单手剑「月光と暗」，随后继续向着提示方向前进，来到了海岸の街。

Chapter 8 海岸の街

一直向南走到海岸，与岸边的老人对话后获得钓鱼竿「钓竿とルアー」，前往地图西面的提示点，靠近提示店出现按键B开始钓鱼，看到鱼竿被咬LS向下，将鱼拖过来，成功后获得药鱼，返回途中遇到了白发老婆婆，刚要离去，主角被老婆婆叫住，剧情中出现选择分支，是否聆听老婆婆的心愿，选择第一项“**はい**”听听看。随后前往邮局，与邮局工作人员对话，获得「老婆への手纸」「**ポポル**への手纸」。返回岸边，老婆婆似乎去了灯塔，前往灯塔，将信交给老婆婆后获得「1000G」。

返回主角自己的村子，将药给女儿食用后，身体立刻好转了许多。离开自家前往图书馆与**ポポル**对话，随后通过北的平原前往崖の村，在洞窟途中遇到**カイネ**，与**カイネ**合力全灭怪物后**カイネ**和主人公一起行动。到达崖の村后发生剧情，剧情中切入BOSS战。

BOSS 大蜥蜴

阶段1：和前面相同，注意躲避它的手掌压击冲击波就可以了，出现文字阵发动黑手攻击。

阶段2：沿着路赶过去，BOSS召唤杂兵，优先消灭杂兵，BOSS出现文字阵发动黑枪攻击尾部。

阶段3：沿着桥前进追赶BOSS，途中的杂兵注意躲在木箱子后面蓄力黑枪一次性消灭，来到BOSS附近攻击它的文字阵，剧情中BOSS假装**カイネ**奶奶的声音，试图控制**カイネ**，不过**カイネ**依靠顽强的意志破除催眠，最终主角消灭BOSS。



沿着道路跑到**カイネ**处，调查她发生剧情后，**カイネ**正式成为同伴，同时主角习得新的魔法「黑の幻影」。

Chapter 9 假面の街

从村子东面的门出去，向着提示点走，眼前出现漫无边际的沙漠，途中会遭遇沙漠之狼和蝎子的攻击。到达假面の街由于大门紧闭，且语音不同，主人公无法进入，此时**カイネ**忽然冲着门口的守卫打起了招呼，原来她很熟悉这里。进入沙漠中的假面の街，前往画面提示的国王所在建筑物，注意该城镇中掉落流沙会少血，到达大门口调查后无法进入。



返回街道路口发生剧情，操作主角拾取全部的水果和盘子后交给被撞倒的小孩，作为感谢小孩成了主人公一行人的向导。此后一直跟着她走，然后和她对话就可以了，随后乘坐木箱漂流，接着再次对话后，继续漂流，途中出现分支选项选择第一项后，最终来到了**カイネ**休息的地方，剧情后前往沙の神殿，走到村口发生剧情，刚才的小孩愿意带着主角等人前往沙の神殿。

Chapter 10 沙の神殿

途中要紧跟着小孩走，一旦消失在视野里就会迷路而重新开始游戏，另外注意保护小孩不被出现的狼攻击，就这样走走停停终于到达沙の神殿，告别小孩后进入。

沙の神殿内，沿着道路进入大地图东南方位的房间，随后会发生剧情而开始进行试练。试练要求在不被黑弹攻击到的前提下，走到紫色箱子旁破坏紫箱。

推动石头挡住第一排子弹，随后推动第2块石头，利用2排子弹间隙跑过去，第3块石头向下拉在向右推挡住右侧的纵向子弹，同时可以接触到右侧的第4块石头。向前推第4块石头，然后向下拉，在向右推挡住右侧纵向2排子弹，从石头北面穿过并排2块石头，右侧石头向下拉，然后走到左侧石头的右面，向着子弹发射方向推动石头到底，最后跑到紫色石头处，连续斩击石头完成试炼。

试练完毕后返回中间走廊，西南方的大门可以进入，遇到了王子，剧情后开始本房间诗炼，不能站立不能停止，连续翻滚攻击紫色石块即可。

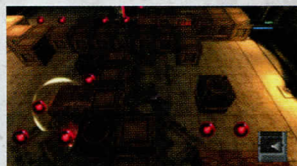
最后进入西面开启大门，类似纵版过关游戏，连续相左侧跳跃，注意石块会下沉，进入最左面的门。

第3个试炼 禁止跑动翻滚禁止魔法 使用一般的漫步行走，轻推LS，不断地看准子弹的间隙前进。随后进入开启的右侧的大门来到走廊。

接下来是右侧第2个房间，试炼要求禁止防御。首先向上推正中间的石头3格，然后右侧的石头向上推1格，右数第2块向上推3格，完全挡住了右侧的子弹。左侧同样，先推动左侧第一块石头挡在左侧3排子弹中的最下面2排，然后推动左数第2块挡住最后一排横向子弹，然后推动正中间的石头一直向上走。最后跳跃到紫色石块旁攻击过关。

右侧向北第3个房间封印解开，该房间试炼禁止释放魔法，很简单，连续借助石头跳跃即可。

左侧第3个房间，禁止使用武器攻击，使用魔法黑弹射击毁掉全部的紫色石块即可。本试炼完毕后穿过西面的门，接着依然是连续跳跃，穿过北面的房间来到北面小房间。



该房间内的试炼要求不能回避，全灭所有的怪物，第3批出现的巨型怪物，跑动回避它的魔法攻击后使用黑手攻击轻松取胜。胜利后继续向右走，来到细长走廊向北来到空旷的场景，走到底进入沙の神殿 大广间。

Chapter 11 沙の神殿大广间

剧情后切入BOSS战，由大量方块石头组成的可变型BOSS，战斗分为3个阶段。

形态1：4层水平转盘，BOSS攻击方式范围黑弹，躲避的同时用黑弹或者黑枪攻击紫色的石块，注意每消灭一层，BOSS的攻击方式以及紫色石块的变化规律就会有所变化。4层全破后出现机器人形态。

形态2：机器人形态，BOSS主要攻击手段拳头砸压冲击波，跳跃闪躲，手臂分解移动撞击，可走到左右2侧的角落闪避。攻击的时机在拳头落下的时候变成4块紫色石，一口气全部击破，该手臂就会被完全破坏，两个手臂全破后进入第3阶段。

形态3：4层垂直转盘。

和第1形态相同，攻击紫色石块，BOSS的攻击方式变为激光扫射，注意闪躲。4层全破后发动黑枪，彻底消灭BOSS。



剧情中拯救了王子，返回假面の街与假面の王对话，获得武器片手剑「轮回转生」，再次对话后准备离开，再次剧情获得魔法「黑の轰壁」。随后离开沙漠城镇返回主人公的村子。

Chapter 12 主人公的村子

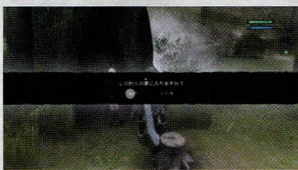
返回自家，走到2楼与女儿**ヨナ**对话，出现选择分支：1.**きょうはおうちにいる。**；2.**きょうもおうちにいない。**

选择第一项后，剧情中主角休息一晚上，夜晚梦中见到一位银发年轻人，似乎在告诉主角什么事情……第二天走到2楼与**ヨナ**对话，随后前往图书馆见**ポポル**，似乎**ポポル**遇到什么麻烦，原来**ポポル**收到一封奇怪的信，寄信的人是北方神话森林的村长，主角受**ポポル**的委托前往神话森林一探究竟。穿越北平原，向西北方向走，过版来到神话森林。

Chapter 13 神话森林



与提示点的村长对话，剧情中依次选择「秘密」、「日光」、「人间」，剧情后新的魔法「黑の处刑」开启。接着向东北方向走，与村民对话，然后选择进入村民的梦中，在梦中剧情依次选择



「北」、「东」、「北」、「东」、「北」，随后与右侧村民对话，进入其梦中选择「本物はB」。最后与村长对话，获得片手剑「信义」。

Chapter 14 主人公の村

前往图书馆向**ポポル**汇报神话村的情况后，返回家里与**ヨナ**对话，选择分支。

1.**ヨナ**の頼みなら断れないよ……；2.早く**ヨナ**の黑文病のほうを治さないと。

不管选择哪一个，最终的结果是只能选择第一个分支，剧情后前往南平原的大きな屋敷

Chapter 15 南平原的大きな屋敷

目标地位于南平原的东南角，推开铁门进入与房屋前的执事对话，剧情后进入房屋内部。跟随执事走到一扇门前，推门进入后暂时在这里休息，操作主角独自一人从房间左边的门出去，依次调查走廊内的全部房间后，返回休息室，发现**カイネ**不见了。



从刚才独自探索的左侧的门重新探索房间，走廊左侧的门进入后来到露天庭院，继续向左走进入建筑物，走廊内尽头的房间进入后，在梳妆台上调查闪亮点发现月の键。

原路返回右侧建筑内走廊，用月の键开启走廊右侧无法打开的门进入。走廊道路前往走到底左侧有房间无法进入，



沿着右侧分支前进，干掉途中的蜘蛛，进入房间内遇到了**エミール**。与其对话获得洋馆的地图和星の键。返回走廊，开启刚才无法打开的左侧房间进入。2侧的门有怪物和NPC，对游戏推进没有影响，在左侧第3个房间内发现了光の键，注意拿了钥匙会马上出现2只中型怪物，发动黑手消灭它们。返回走廊用光の键开启正对走廊的门进入，与房间内的执事对话后获得暗の键，返回大地图东北方位走廊，调查地图东面角落的门，使用暗の键开启进入，



沿着道路前进，途中的木箱破坏后获得武器单手剑「背信的刃」，侧面的房间进入后遭遇大量怪物，沿着走廊走到底，邮筒存档，进入左面的房间切入BOSS战。

BOSS 黑的书

阶段1：BOSS攻击手段 周围环绕书页扩散攻击，躲在小孩的后面可以完全无伤躲避，使用黑手能给BOSS比较大的伤害。



阶段2：**カイネ**登场，BOSS的攻击方式变为结界球快速冲撞攻击，注意其即将冲刺前会有气状物质出现，马上闪躲。结界需要连续攻击才能破坏，然后继续攻击才能对BOSS造成伤害，如此反复攻击后消灭BOSS，获得了恢复石化的方法。剧情中获得新的魔法「黑の旋舞」。告别**エミール**后，主角一行人返回村子。需要注意的是，剧情进展到这里，有关**ヨナ**的任务就无法进行了，因此一定要在本场景前完成。



Chapter 16 主人公の村

首先回家看看女儿，跟她对话后惯例前往图书馆找**ポポル**，为了制作更多的药，**ポポル**需要**セキトリゴケ**作为材料，前往南门地上采集**セキトリゴケ**，获得**セキトリゴケ**发生剧情，发现受伤的**エミール**缓缓而来昏倒在地，走过去跟他对话，救助**エミール**返回图书馆，**エミール**警告主角危险就在村子内，说话间天摇地动，离开图书馆发生剧情，怪物们从南门蜂拥而入。前往南门发生战斗，全灭怪物后，切入BOSS战。

Chapter 17 巨型怪物

整个BOSS战，BOSS会不断前进，按照位置不同分为几个阶段：

阶段1：等其手臂砸下的时候攻击BOSS的手，躲避手拍下的冲击波

阶段2：走楼梯到达城墙上 依然是攻击BOSS的手，注意BOSS攻击方式除了地震冲击波外还多了子弹范围攻击

阶段3：攻击BOSS的脚，躲避脚的冲击波，同时第一时间消灭BOSS召唤的小怪

阶段4：**カイネ**登场，两人合力攻击BOSS的脚。

阶段5：等到BOSS靠近图书馆后，用黑枪攻击它的头部，需要2次用黑枪攻击头部出现文字阵

消灭BOSS后，图书馆内发出惊叫。进入后切入BOSS战

类似蠕虫的BOSS，首先攻击它的触手，注意BOSS的攻击手段：快速直线冲撞和回旋平移冲撞，使用翻滚进行闪躲，全部触手消灭后，BOSS头部出现文字阵，全力攻击头部，最后发动黑枪干掉BOSS，随后剧情中，主角受伤，BOSS真身出现，黑的书。

BOSS 黑的书

此战初期主角全部魔法能力丧失，不断攻击出现的杂兵，大概消灭4波后，幻影书停止瞬移，全力攻击，注意书会旋转释放书页攻击，以及全屏范围子弹攻击。出现文字阵攻击后，收复能力黑弹，接下来不断攻击依次收复主角的全部魔法能力，随后剧情中主人公为了救白的书而深受重伤，女儿也被敌人掳走，此时**カイネ**让**エミール**把自己石化借此封印怪物。出现选择分支：1.**カイネを石化し、マモノを**封印**する**；2.**このまま全灭する**

不管选择第2个无效，所以只能选择第一项。



5年后，依然是主角的村子，怪物包围了村人，此时主角Nier从天而降，剧情中提示，主角可以使用大剑和枪，方向键左切换大剑，右切换枪，下切换单手剑。全灭怪物后，与小孩对话，剧情后主角回顾，自从女儿被掳走已经过了5年，主角到处打听女儿的下落，不过杳无音信。剧情后前往图书馆，与**ポポル**对话，剧情中获得「手纸」，动身前往**エミール**的老旧馆。

Chapter 18 エミール的老旧馆

与执事对话，进入屋内发生剧情，剧情后来到房屋的中庭广场，调查喷水池后进入地下。

Chapter 19 地下施设

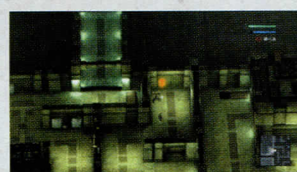
向右侧前进，调查地面上的亮点获得「**カ-ドキ-**AA」，使用钥匙打开前方的门。沿着道路前进，右侧从下向上数第3个房间内，全灭怪物走到屋内右上角落调查亮点发现「**カ-ドキ-KA**」。离开房间继续前进，大门前左侧角落木箱破坏获得「地下施设の地图」，用「**カ-ドキ-**KA」开启正前方大门。



随后需要破坏木箱前进，沿着道路走到该房间大地图的左上角，破坏木箱获得「**カ-ドキ-SA**」，该房间正北方向有个隐藏的出口，沿着隐藏道路到达东北房间，破坏木箱获取双手剑「双子の牙」。用「**カ-ドキ-**SA」开启东面的门，全灭出现的怪物后前往地下设施2，途中自动获得「何かの书类」。

Chapter 20 地下设施2

第一个房间内，东北角落地面亮点调查获得「**カ-ドキ-**TA」，使用钥匙开启大门到达第2个房间。该房间类似1个小迷宫场景，参考大地图可以穿越，迷宫入口邻接北面道路的角落调查亮点获得「**カ-ドキ-**NA」，开启中间大门。第3个房间，东南角落的房间内亮点调查获得「**カ-ドキ-**HA」，利用这个可以开启东面的门前往下一个房间。第4个房间，进入大地图中间偏右侧的小房间内获得「**カ-ドキ-**MA」，使用这把钥匙打开地图南面的小房间，全灭怪物后在小房间内地面亮点处调查获得「**カ-ドキ-**YA」，离开房间后遭遇中BOSS。



由于空间比较狭窄，且BOSS的攻击方式具有穿透障碍物的特性，所以需要围绕着建筑物翻滚躲避，攻击可采用黑的处刑，同样具备穿透能力。消灭后，使用钥匙开启东北的房间进入来到地下设施3，途中获得「何かの书类」。

Chapter 21 地下设施3

首先进入南侧第3个小房间，全灭怪物后，在房间南角落发现隐藏通道，走到南侧第2个房间，调查中间亮点获得「**カ-ドキ-**RA」。



前往右侧的圆形房间。全灭怪物后，再次出现中BOSS，使用黑手连发，快速消灭它。消灭BOSS后，调查东北角的亮点获得「何かの书类」、「**カ-ドキ-**WA」，开启大门进入内部，一直走到底进入大房间剧情，主角两人发现墙上束缚着怪物，**エミール**终于回忆起来，自己和同伴原来都是普通人，但是后来被改造成了武器，墙上的怪物就是自己的一个同伴名为"No.6"，而自己同样是被改造的武器，编号"No.7"。再次和**エミール**对话，这个怪物原来是**エミール**的妹妹，说话间怪物复活挣脱了束缚，并且吞噬了**エミール**，一场大战随即展开。

BOSS No.7卜山

BOSS的攻击方式不算复杂，不过物理攻击无效，只能使用魔法攻击。BOSS的攻击方式：直线撞击，注意发动前会有火花出现；近身手掌攻击，发动前手会发出红色；当其血量少于1半的时候，BOSS会

跳跃攀爬墙壁，此状态下发射范围子弹攻击，跑动加翻滚可以回避，使用黑枪对其造成伤害，注意它摔落下来的时候会造成冲击波，跳跃回避，同时BOSS会在地上折腾……发出散弹，全部防御后，使用黑枪攻击，最后头部出现文字阵，发动黑枪给与伤害，可能一个回合的文字阵无法彻底消灭它，再来一个回合好了。

胜利后，剧情中**エミ－ル**遇到了自己的妹妹，而大爆炸之后，出现在主人公面前的是，是一个外貌恐怖的怪物，**エミ－ル**失去了自己的身体而变成了怪物，主角安慰他，**エミ－ル**真是个坚强的孩子，很快就恢复了冷静。剧情后存档。

返回村子，**エミ－ル**利用魔法恢复了石化状态的**カイネ**，被封印的怪物冲了出来，BOSS战随即开始。与前面相同的怪物，以此攻击它的触手、身体、头部后彻底消灭它。剧情中**カイネ**苏醒，她很快就认出了变为怪物的**エミ－ル**，这让**エミ－ル**大为感动。**ポポル**突然出现，众人来到图书馆，原来村子的居民对于变为怪物的**エミ－ル**和**カイネ**感到十分恐惧，无奈下**カイネ**和**エミ－ル**只好在村子外面休憩。主角对于自己的伙伴得不到人们的认可而深感内疚。



第二天清晨，离开家前往喷水池与**デボル**对话，前往图书馆与**ポポル**对话，随后从商店街侧面的楼梯，通过城墙到达河边，与小舟旁的的卫兵对话，选择前往石的神殿。

Chapter 22 石の神殿

多了**エミ－ル**和**カイネ**两位同伴，一路前进来到神殿，过桥爬楼梯向上走，途中的木箱破坏后获得武器枪「王妃の玉座」。

神殿内部1F：一路全灭怪物，沿着中间的螺旋楼梯到达2F。

2F：从右侧穿越房间逆时针向南面的房间前进，房间内有石块阻碍，需要将跟大门相邻的石块全部推开，打开门前进。到南面走楼梯到达3F。

3F：与2F同样穿越房间前进，走到北面的房间从北面的门出去。

Chapter 23 屋顶

与游戏初期来这里拯救**ヨナ**的道路完全相同，在中间大门处全灭怪物后，在大门右侧角落获得武器「百兽の王」，推开大门进入切入BOSS战。



初期BOSS会不断召唤小怪，远距离使用黑枪攻击它，随后BOSS开始移动，主要攻击手段，快速冲刺，翻滚回避，跳压击，注意与BOSS保持一定距离，比较难闪躲的是BOSS的全屏旋转撞击，躲在角落看好方向闪避。使用黑枪连续攻击，最后消耗掉文字阵槽，剧情中**カイネ**被刺中，随着黑文病发作，**カイネ**变成了怪物。

BOSS カイネ

动作异常迅速，会不断的跳上墙壁发射范围子弹攻击，对于普通攻击可以翻滚闪躲，全屏子弹使用防御比较安全。顺利击败**カイネ**后，**カイネ**恢复正常。剧情后调查闪光点，获得谜の破片，剧情自动返回**ポポル**图书馆，与**ポポル**对话后离开图书馆出现选择分支：1.**ロボット**山**に行ってみる**；2.神话**の**森**に行ってみる**。

这里选择第2项，来到神话**の**森，与村长对话后，走到村内右侧提示点，调查树洞发生剧情，剧情中依次选择「群青色」、「娘と33人の仲间」、最后一个选项「ヨナ」，获得「记忆する树」。



随后选择分支：1.**ロボット**山**の弟から手纸が来ていないかチェックする**；2.**ポポルに话を闻きに行く**。

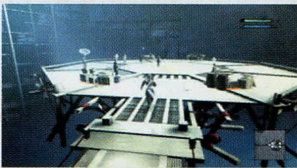
选择第二项，返回村子途中，在北平原木桥遭遇BOSS。防御力非常高，主要攻击手段冲击波和范围风波，近身攻击基本对它无效，使用黑枪消耗它的血量，胜利后获得单手剑[迷宫的声]。

返回村子，与**ポポル**对话后前往崖**の**村。

Chapter 24 崖の村

首先与村长对话，随后走到大地图北面圆形的广场，与提示点的士兵对话，剧情后士兵变为怪物，一场大战展开，需要赶往提示点，途中怪物很多，来到提示点发生剧情。剧情后，全灭出现的大量怪物，返回广场。与北平原同样的中BOSS，来回绕着它跑，使用黑手连续攻击它，消灭怪物后BOSS登场。

类似眼球的BOSS，主要攻击手段，全屏幕子弹，防御即可，龙卷风召唤小怪，躲到旁边的小桥上，然后消灭杂兵，使用黑枪全力攻击它眼睛。当BOSS血量少于一半的时候，攻击消耗掉出现的文字阵。BOSS会发射激光，**エミ－ル**与其对抗，主角走前往村长的路线，在木桥中间，也就是绕到BOSS的正后方，使用黑枪攻击它的眼睛。几个回合后，BOSS逃到下层圆形广场，最后一个阶段的战斗，BOSS的攻击方式是前面几种的综合，没特别的同样打法消灭BOSS后，剧情，**エミ－ル**爆走，整个崖的村连人带建筑全部毁灭，**エミ－ル**为自己的所作所为难过，但是多亏了**エミ－ル**，主角等人才能幸免于难，剧情后获得新的键「势」**の**键。随后根据系统提示前往**ロボット**山。



Chapter 25 ロボット山

多年前剧情中，**ロボット**山兄弟在迷宫中遇到了危险，哥哥为了救弟弟而丧命，悲痛欲绝的弟弟望着忽然出现的机器人……操作主角进入改造屋，与已经长大的弟弟对话两次后，获得双手剑「铁块」和「地下2阶**へのパスコ－ド**」。

进入迷宫直接走东北的电梯前往B2F。

ロボット山B2F：一路前进，右转向南乘坐轨道车，跟前面的操作方法一样，使用单手剑比较容易击破子弹，下车后进入西面的房间，剧情中遭遇巨型机器人，中BOSS攻击手段，跺脚发出范围冲击波，跳跃翻滚和回避。击败它后获得「形状记忆合金」，随后沿着路向南走，遇到被封锁的门，可以使用旁边房间内的炸弹炸开，进入后遇到大量的机器人守卫，最南面的房间内有2个巨型机器人，对于主线没有影响。中间的道路向北走，到达西北的房间，向下过版来到**ロボット**山最深部。环形的场景，走到西面的入口进入，走到底乘坐电梯前往**ロボット**山1F。



ロボット山1F：沿着路走，在中间有个圆形洞的场景，左侧木箱打破获得武器百兽的双枪。前方无法进入了，从地洞跳下返回外面，进入改造店与弟弟对话，剧情后返回村子寻找**ポポル**对话，随后返回家里在门口调查邮箱，剧情提示前往假面**の**街。

Chapter 26 假面の街

走东平原来到假面的街，坐船来到提示点王**の**，进入后向右走到达2F发生剧情。随后主角一人到2F，进入正中间的门，与假面**の**王对话后进入仪式场景，与假面**の**副官对话后发生剧情，**マモノ**の狼出现。

BOSS マモノの狼

优先干掉3匹小狼，BOSS的行动比较迅速，主要攻击手段：分散旋风箭、追踪旋风箭、范围暗黑冲击波、直接攻击，比较常发的是旋风箭，安全地带是它跳起来的正下方。攻击BOSS血量少于1半后，**マモノの**狼逃离，剧情中假面**の**王由于爱人惨遭不幸，下令举兵追击，幸好旁边的副官死柬，以国家为重放下儿女私情，假面**の**王这才恢复了冷静。

剧情后出现选择分支：1.**ロボット**山**の弟から手纸が来ていないかチェックする**；2.假面**の**王**に会いに行く**。

选择第2项，进入王宫2层屋顶与假面**の**王对话，主人公接受了假面**の**王的委托，剿灭狼群，剧情中获得单手剑古**の**霸王，剧情后主角三人与假面**の**王以及众多士兵，与狼群展开了混战，全灭狼群后，再次与**マモノ**の狼对站。

BOSS マモノの狼



与前面的攻击方式基本相同，多了个威力巨大的旋转空压，看到它跑到中间的高台上，就是要发动本技能了，快速跳跃翻滚闪躲。最终击败狼王，剧情中王子手刃狼王，获得「忠诚**のケロベロス**」**の**键。剧情后返回村子，调查自己家门前的邮箱受到了改造店的信，前往**ロボット**山。

Chapter 27 ロボット山

改造店内与弟弟对话，获得双手剑「铁块Lv2」，同时对方希望主角能够替自己的哥哥报仇，毁掉**ロボット**山内部的机器人怪物。进入**ロボット**山按照前面完全相同的路径来到**ロボット**山 1F，从中间的圆洞跳入，剧情遭遇目标机器人P33。

BOSS P33

分为2个形态，第1形态与普通巨型机器人相同，黑弹范围攻击防御，冲击波跳跃翻滚回避，当BOSS血量减少到一定程度，进入第2形态。



第2形态，类似增了1对翅膀，BOSS开始飞翔，基本攻击手段，飞入顶部，撞落大量的物体，注意看地面的黑影进行回避，来回滑翔俯冲，只要保持在它的侧面就不会被攻击，环绕子弹连射，处于靠近它的边缘侧面可以完全无伤。当BOSS被击败后，上面的怪物就会跳下来，全灭他们，消灭BOSS后，改造店弟弟出现，用铁棒不停的砸击着夺走自己母亲和哥哥生命的机器人。返回改造店，随后获得「机械**の**理」**の**键。

至此全部的键收集完毕，返回村子与**ポポル**对话，随后前往村内岸边的小船处，选择目的地石**の**神

殿里口。进入石の神殿里口，与前面相同的道路来到祭坛の间内选择进入深处，注意进入后将无法返回。

Chapter 28 魔王の城

沿着路前进推开大门，看似非常静谧的花园建筑，注意在本场景地图北面大门左侧有木箱击破后获得双手剑“不死鸟の大剑”，根据提示与花园中的鸽子对话，连续对话2次，出现选择分支，依次选择「我は答える。黒き病ゆえに。」、「我は答える。その身と魂を別つべし。」、「我は答える。写し身となる傀儡（くぐつ）に收めん」，随后进入下一个场景。

出现选择分支选择：「俺たちは先に進む。ヨナを助けるために。」，万万没有想到村子ポポル孪生姐妹竟然是魔王的同伙，Nier大声质问她们，对方战斗中只是说到这是我们的命运，战斗一会，剧情中双姐妹夺走了主角的魔法能力，只能使用武器作战了，注意要在她们传送出现后，周围红色的光消失，快速近身攻击，翻滚加攻击可以将她们挑飞，进行追加攻击，最后战斗快要结束的时候，两姐妹撤走了，主角获得魔王城的地图。

继续前进，出现众多幽灵跳舞，剧情后敌人开始不断冒出，不断战斗全灭怪物后，カイネ踢开前方的大门，不想反倒被涌出的怪物击倒，快速跑到カイネ旁调查她发生剧情，随后中BOSS出场。

BOSS 巨型野猪

第一只野猪，野猪的撞击具备跟踪性质，所以拉开距离反倒不容易回避，近身不断翻滚，让它无法发动冲撞，翻滚间隙攻击，注意它可能会跳起产生地震波，远离回避。干掉后，身后出现第2只披着铠甲的野猪，使用魔法黑手不断攻击它，攻击铠甲脱落部位会造成伤害，打法和第一只相同，随后剧情中野猪被压制，冲上去狂轰乱炸，随后剧情跟着カイネ跑入打开的门，进入下一个场景。该场景途中右侧的木箱破坏获得武器草原の龙骑枪。

走到楼梯间，沿着右侧楼梯向上走，走到半中央，野猪从后面追上来，这里快速翻滚跳跃前进，木箱不要花时间击破，全部跳跃过去，走到底野猪撞墙，主角进入新的房间。剧情中继续和野猪纠缠，正当危急时刻，假面の王率众赶到，众人围着野猪狂砍，剧情中主角3人被其他士兵拥簇着推到另一扇门外，假面の王为了给主角争取时间，赌上国家的荣誉而战，剧情后继续前进。

连过2个场景在大厅再次遇到了孪生姐妹，原来这姐妹根本不是人类，战斗随即展开，姐妹两个1人在外围发射子弹攻击，1人在内使用黑手攻击，专心攻击场内的即可，等它传送出来马上用黑手给与攻击，攻击命中后，对方必然马上传送，如此反复轻松取胜。看着自己姝妹死去，ポポル愤怒的向主角发起了攻击。ポポル的攻击手段很单一，满屏子弹，防御后使用黑手连发可轻松将其搞定，随后剧情中エミ－ル为了保护大家，只身自爆，与ポポル同归于尽。

剧情后Nier与カイネ继续前进，连过2道大门，全灭其间的怪物，终于见到了最终BOSS魔王。

BOSS 黑的书

与前面相比，攻击方式差不多，增加了发出全屏子弹的攻击，快速接近魔术，攻击后，注意它会马上俯冲撞击，利用翻滚回避，消灭魔书后。

BOSS 魔王

魔王主要攻击方式：黑枪群发，黑之幻影从地面释放，注意闪躲回避，如果被黑之幻影击中，马上翻滚爬起闪躲，因为最后的大剑压击才是最可怕的，躲避后使用黑的手攻击将其打翻，用武器连续攻击，然后回避黑枪群发，如此反复，消耗BOSS血量到一半，发生剧情，ヨナ苏醒，但是令主角惊异的是，她竟然叫魔王“父亲”，原来魔王之女已经占据了ヨナ的身体，随后由于听到了体内ヨナ呼叫父亲的声音，魔王之女放弃了自己的生命，魔王随即爆发，第二战开始。

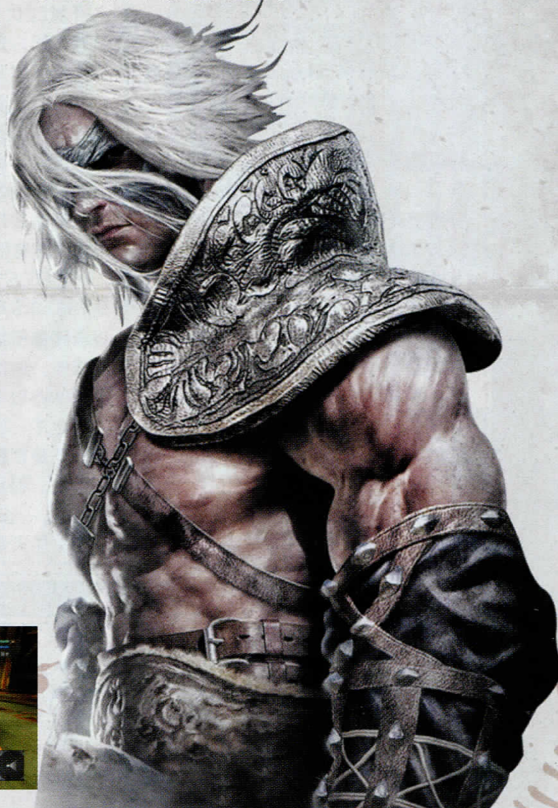
Chapter 29 魔王第2战



跟第1战相比，难度增加了不少，初期注意拉开距离，躲避它的大范围子弹喷出攻击，躲避几回合后，BOSS会开始近身攻击，基本打法和前面相同，最终BOSS只剩下一丝血量，再次发生状态变化，主角丧失魔法能力。

接下来的战斗完全考验防御和回避，BOSS无限释放大量子弹，使用翻滚接近BOSS后，保持防御状态，然后看着其子弹规律，翻滚后趁着出现子弹空档，用武器直接攻击BOSS，连续3次命中后BOSS彻底被消灭。消灭BOSS后，走到女儿ヨナ旁，调查后发生剧情，随后要输入主角的名字，在完美的剧情中本攻略到此结束。





单手剑

武器名	Lv	攻击力	魔力	重量	改造素材	获得方法/改造价格
名もなき名工の剑	Lv1	100	+0%	轻い	–	初期装备
ゆりの叶の剑	Lv1	123	+20%	轻い	–	购买：主人公の村商店街武器店
涅的短剑	Lv1	106	+0%	普通	–	石の神殿 2F南面梯子平台上木箱击破获得
月光と暗	Lv1	109	+10%	普通	–	剧情中在南平原解救士兵后获得
转回转生	Lv1	115	+10%	とても轻い	–	剧情自动获得
地龙の爪	Lv1	142	+30%	とても重い	–	假面の街武器店购买获得
背信の刃	Lv1	139	+20%	重い	–	南平原老旧洋的走廊木箱
百兽の剑	Lv1	172	+40%	重い	–	主人公的村子武器店购入获得
信义	Lv1	147	+20%	とても轻い	–	神话の森の村人救出主线发展到拯救沉于梦中的神话の森村民，全部救助后，再与村长对话获得或者5年后崖の村武器店购入
古の霸王	Lv1	194	+30%	とても轻い	–	剧情发展到歼灭狼王情节，假面の王剧情赠送
不死鸟の短剑	Lv1	240	+50%	普通	–	5年后海岸の町武器店购入
谜の声	Lv1	112	+10%	とても重い	–	分支任务[大きな力で入手]获得 或者 5年后北平原木桥附近的巨型怪物击破掉落
铁パイプ	Lv1	179	+30%	轻い	–	2周目通关自动获得或者任务 [魔法の石] 完成后ヨナ居住场所木箱破坏获得

双手剑

武器名	Lv	攻击力	魔力	重量	改造素材	获得方法/改造价格
天严云剑	Lv1	295	+20%	轻い	–	5年后初期装备
断罪の斧	Lv1	364	+40%	重い	–	5年后主角村子武器店购入
双子の牙	Lv1	312	+20%	轻い	–	老旧馆地下1层东北的房间内破坏木箱获得
不筏胜袄	Lv1	384	+40%	普通	–	海岸の町购入
百兽の剑王	Lv1	329	+20%	重い	–	石の神殿 进入神殿前大门右侧木箱破坏获得
铁块	Lv1	200	+0%	とても轻い	–	剧情入手
不死鸟の大剑	Lv1	400	+30%	普通	–	魔王城第一场景，北面大门左侧木箱破坏获得
谜の歌	Lv1	223	+10%	とても重い	–	分支任务：王の眠りを荒らす者奖品

枪

武器名	Lv	攻击力	魔力	重量	改造素材	获得方法/改造价格
骷	Lv1	221	+20%	轻い	–	5年后初期装备
王位篡夺者の枪	Lv1	364	+40%	とても轻い	–	海岸の町商店购入
王妃の玉座	Lv1	234	+20%	普通	–	前往石の神殿，外围攀爬楼梯的途中木箱获得
日出国の魔刃	Lv1	384	+50%	普通	–	主人公村子武器店购买获得
百兽の双枪	Lv1	247	+20%	重い	–	ロボット山 1F 见BOSS前中间有懂的场景 左侧木箱破坏获得
兵士长の圣枪	Lv1	467	+50%	重い	–	假面の町购入
草原の龙骑枪	Lv1	300	+30%	普通	–	魔王城第一次与野猪战斗后进入的场景右侧的木箱获得
不死鸟の枪	Lv1	490	+50%	普通	–	假面の町购入
谜の息	Lv1	168	+10%	とても重い	–	分支任务[宝物] 奖品

超任帝国 vol.6

——主机是销售游戏的平台

重视自己开发游戏

山内社长在命令上村进行新主机开发的同时，还指示了一个附加条件："必须制造出一种，即使是负责制造游戏软件的设计师们也会给予极高评价的主机。"

关于这一点，山内社长曾经做出过如下说明："游戏软件是否可以顺利推出，以及其中的好坏，经常和主机的销售有着密切的关系。因此想要利用软件来顺利销售的话，首先必须开发出让制造游戏软件的设计师们也会给予很高评价的硬件，那些有能力的游戏设计师才会有意愿在这台主机上发挥心力。如果要开发出非常有趣的游戏的话，首先的目标是必须开发出好的主机硬件。"

在当时，著名的两家日本硬件厂商：索尼和松下，为了要使硬件销路更好，而专门收购了软件厂商。这种"买下软件厂商也无妨"的想法，正是当时这些硬件厂商的普遍观点。

相对于这一点，任天堂则是以卖出软件为主要着眼点来开发主机。任天堂自创业以来就一直是家具有如此把"游戏"商品化专门技能的软件厂商，除此之外它们还把自己的资产发挥到了最大的限度。因此，在任天堂主机的最早期中，它们特别找寻了原本在任天堂热门掌机GAME & WATCH上开发过优秀作品的有能力的软件设计师们，再次把例如《大金刚》、《棒球》以及《高尔夫》等早期杰出作品——改造后加以推出。

这种自己公司可以开发出优秀游戏的优点，在早期推动FC主机的普及上，可以说发挥了很大的力量。而这也可能是它打败其他公司制品，而在市场中占有很大比例的最大原因。

在FC正式推出的两个月前，也就是1983年5月，山内社长召集了由零售店团体所组成的"初心会"中的重要成员，做出了如下说明："主机决定以一万四千八百日元出售。在这种价格之下，不管是对于我们制造商也好，还是零售商也好，可能赚不了什么大钱。但是，我相信只要是游戏有趣的话，一定可以卖得出去的。"

在任天堂开始开发的当时，山内社长的头脑之中就有"丰富的游戏才是使主机销量良好的道具"的认识，也就是说主机并非最能赚钱，而是游戏才是最能赚钱的明确战略目标。

"铁板阵大楼"的由来

"ONE HARD MANY SOFT"——一硬多软，也就是说相对于单一主机而言，有为数众多的软件厂商。山内社长的看法正是如此，主机只是销售游戏的道具而已，在这种认定下产生了连厂商自己也无法想象的巨大市场。

任天堂之外的游戏厂商，也就是所谓的合作厂商，也开始供应新的游戏软件。任天堂公司在最初的时候，所采取的策略是不论硬件还是软件，都要采用自己公司的品牌来发售，抱着希望能够独占市场的方针。这是因为如果是自己公司品牌的话，就可以严格筛选游戏的内容，并以玩家无法充分满足的程度慢慢推出到市场上，这样一来对于市场的控制也较为容易。

但是，对于注意到FC主机游戏性的HUDSON以及NAMCO两家公司，从83年年底就开始一直表现出希望能够加入制造FC游戏的意愿。HUDSON原本是个人电脑的软件制造商，已经具备了重组的PC用游戏制造能力；而NAMCO则是制造商务用街机的著名公司，拥有为数众多的街机游戏作品。

在此之前，HUDSON曾经为任天堂开放了FC专用的程序语言"FAMZLY BASIC"；除此之外，NAMCO在街机的开发上，也一直和任天堂有着业务上的往来。结果，任天堂公司为了配合它们的强烈要求，于是对这两家公司打开了门户。

84年7月，HUDSON推出了游戏《掘金者》，同年11月NAMCO则推出了《铁板阵》。两者都在短期内加入了销售的阵容，在这些厂商推出的游戏帮助之下，当年年底开始到次年1月的玩具商战中，清一色几乎都是任天堂的天下，FC主机也一举突破了当时所认定的界限——"三百万台"。

在合作厂商加入、推动主机普及量的同时，任天堂也收到了为数众多的权利金（ROYALITY），相对地合作厂商本身也获得了比原本小型商业形态更高的利润。HUDSON的《掘金者》销量超过了一百万份，使得当年的营业额比前年增长了四倍之多。该公司第二年就租了一架喷气式飞机，带着全体员工去夏威夷举办了一场豪华的国外旅行。

同样，NAMCO的《铁板阵》也创下了一百五十万份的销售记录，并利用这些利润，建立了属于自己公司的一栋大楼，这栋楼被公司内了解事情来龙去脉的人称为"铁板阵大楼"。□文/北斗

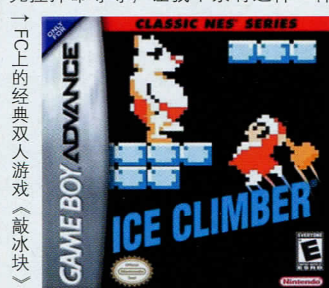
樱井政博の游戏制作理念谈！

本期焦点　以互相捣乱为乐的多人游戏模式

之前玩了下《新超级马里奥兄弟Wii》。哎呀，这游戏做得真不赖。

开始先4个人尝试了下多人模式。通过将画面缩小表示，并且减慢全体的速度，并且将落后到画面外的玩家刷掉，以此来表现横板过关动作游戏所特有的多人游戏。特别是其中的落后就会被刷掉命这点，很有当年FC上《敲冰块Ice Climber》和《未来赛车Moto Roader》的感觉。

玩过一会后，经过玩家之间互相碰在一起，或是被其他人踢过来的龟壳撞掉命等等，让我不禁有这样一种感觉——游戏设计了好多让玩家互相妨碍的设定呢。换句话说，就是特意设计得让玩家玩起来不容易。



↑FC上的经典双人游戏《敲冰块》



而这里正是本作的精妙之处。通过加入许多令玩家不得不在玩的同时关注自己同伴的规则，借以增加人与人之间的沟通与交流、提高意外性，从而在游戏中引起许多无法预料的情况。

当然，这在很大程度上是众所周知的《超级马里奥兄弟》规则下才能实现的。不过能做出这种平衡感却实在难得。

以我自己来说，在设计游戏的时候我经常有一种尽量避免麻烦和不便之处的习惯，就像种地的时候拼命拔掉杂草似的。

譬如说在我参与制作的同样可以多人游戏的《星之卡比 超级明星》中，若遇到角色上下互相重合的情况，只要玩家不按键角色就只会简单的互相穿过而已。这如果是在《马里奥Wii》中，在下面的角色会无条件的被踩到，若角色在空中则毫无疑问会被撞下来；而上方的角色没有按跳跃键的情况下也无法跳高，因此而造成失误丧命的情况并不少见。这对我来说只不过是麻烦而已，所以常常会把这种角色间的接触消除掉。

可是在《马里奥Wii》中完全不厌其烦的，甚至可以说是鼓励玩家互相干扰并乐在其中。

作为单机模式，其容量和手感都不错，不过意外的很轻松就可以通关了。我觉得比起多人游戏单机部分比较简单。

可没想到，协力游戏中玩家只要全程躲在泡泡里面，就可以被伙伴带着过关。这也算是游戏的交流之一吧。

《马里奥Wii》在某种意义上可以说是在逆当今协力游戏潮流而行。近年的多人游戏大都是"因需而联"，因为游戏设定有着必须联机才能得到的益处才会不得已而邀请他人与自己一起游戏。

可是在玩《马里奥Wii》的多人模式的玩家，哪怕因游戏而几乎吵打起来也可以乐在其中，如剧中的角色般开心的笑着。这种游戏的存在，相信能给当今过分强调配合的游戏界带来一种健康的影响吧。

让我在这里再强调一遍，这游戏做得真不赖！！

对于《马里奥》的生父——宫本茂老师来讲，《超级马里奥》的多人模式应该是长久以来的夙愿。

记得那大概是15年前我正在开发《星之卡比》新游戏的时候，他曾亲自跟我说过"《马里奥》的双人同时游戏模式大概很难实现了……希望在你的《卡比》中能够做到！"那还是在游戏机能无法做到画面缩放的FC时代的往事了。而正是这件事给我设计《星之卡比 超级明星》的时候造成了不小的影响，有关这个的详细，且听我下回分解好了。　□文/翅膀


↑将马里奥的人气进一步巩固，可以说是作为系列决定版的存在。

名越武艺帖

第四十二回 倾注于龙如4的感情

当我这篇文章发表在杂志上的时候，想必《龙如4 传说的继承者》已经早已发售了吧。距上一作《龙如3》发售也已经过去一年多了。回想这数年间，每当新作品发售前一个月左右，我们便会在全国各地举办各种题为"名越出席"的签名会和体验会之类的。每次都有很多朋友来捧场，我觉得十分高兴。更有一些玩家特意跋山涉水远道而来，这实在是令我倍感荣幸。而最近的活动常常都有近100名以上的来宾，和几年前刚开始办活动只有几位客人的时候相比，让我着实感到《龙如》的支持者在以稳健而卓越的速度增加着。真的谢谢大家了。若这种结果是我们尽心竭力想要开发出令大家喜欢的好游戏的愿望所带来的话，那这便是我至上的幸福了。若再有更多的玩家能玩上我的《龙如4》，我就更别无怨言了。

说起来，在本作中实现了一个我一直想要实现的想法，就是由四名主人公的不同视点来描述整个故事。虽然之前也一直努力想做到多主角系统，可惜却有无法实现的内情。当初《如龙》第一作大受欢迎的时候我就想过，既然以细致构造的繁华街为舞台展开的这一作品如此被大众接受，而这舞台只用于描写仅此一个故事的话就实在太可惜了。我一边眺望着繁华街地图的数据，头脑中便自然的涌现出这样那样的想法，而且有自信把这些想法做成有趣的游戏。与此同时，广大玩家中也传来了"希望操作不同的主人公"这样的心声，那时我为此着实考虑了一番。可是当时面对下一个作品，公司最后的结论是"要保持第一作的人气，更进一步吸引更多的追随者，从而使其真正成为一种潮流"，于是把一年后推出续作定为最大的目标，并将其完全设定为主人公桐生一马个人的传奇剧。结果如您所知，《龙如2》创下了第一作成倍的人气，拥有超过100万以上的玩家。从这点来看，当时的判断决没有错。可是同时，使用复数的主人公进行游戏这一想法也一直没有从我的心中消失。

就在我要决心下次一定要将其付诸实施的时候，时代发生了变化。硬件迎来了由PS2向PS3的转换期。我首先想到是要如何设计《龙如3》的内容，既然要做就要让人们觉得转战PS3的《龙如》也产生了进化。可是在新主机上的开发经验不足却成了问题。当然设计小组中也都表示要尽力而为。可是面对到第二作为止掀起的热潮，考虑到接下来该怎么做却时时无法得出结论。接着，在眼前种种选择中，公司决定延续相隔一年之后再次出新作的模式。最后的结论就是，在内容上作为派生作尽量提高冲击力的同时进行PS3开发的学习，然后尽最大的努力做到最好。然后因此而生的就是第三作《龙如 见参!》了。那时复数主人公的想法虽然也掠过我的心头，可是考虑到其他众多未知的问题，最终因为没有多余的精力去做而放弃了。结果《见参!》也获得了不错的成绩，于是我想下一作终于可以将复数主人公导入了吧。可是这里又遇到了问题。首先是转到PS3后首次的现代剧而且是正式的续作，设计小组也紧张了起来。尽管经过前作得到了PS3上游戏设计的学习，但仍在消化途中留下了不少技术上的问题。而且将一年后推出作为目标，在这种情况下追加大胆的新设定实在有些困难……。就这样被各种原因所困扰，总算在《龙如4》中才实现了思虑已久的计划。真是个艰难的过程啊。不过也正因为如此，才有很多现在才想到的点子。于是又觉得，事到如今才将复数主人公系统实现其实也没什么不好的。能够用这个系统做出最棒的作品，需要我们在技术面上成长到一定的水平的同时，在《龙如》的世界设定与角色被世间广泛认知和理解的基础上，才能做到的不是吗。这样看来，对于这个计划来说，现在才是最适合它实现的时机才对不是吗……。这次也将为您献上一部充满激情与感动的作品。若《龙如》系列的魅力之一就是她拥有能令当今时代的人们感动无言、甚至忘记发声的"什么"的话，那么我们确实令本作做到了这一点。而这份感情正是我制作游戏的灵感所在。如果您更够在游戏中多少感受到我的这一点心意的话，那就真的太好了。那么，让我们有机会再会吧。 □文/翅膀



↑名越稔洋在《龙如4》的签名试玩会上与女性玩家合影。

『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

怪兽图鉴

希波坎普
Hippocamp

脊椎怪兽、哺乳类、半兽半鱼型
体长：4m 草食性

拉动波塞顿马车的怪兽

希波坎普来自欧洲海域，是一种有着马型前半身的鱼类怪兽。它从头部到前脚附近都是马的样子，而从身体到尾巴部分则是鱼的样子。它的马蹄变成了蹼，而鬃毛则化成了鳍。由于在亚洲以及阿拉伯地区都存在着以完整的马外形在海中生活的怪兽传说之故，所以或许希波坎普本来的外形也和普通的马差不多。我们可以想象得到，它多半与卡布里冈一样为了适应海中的生活才变成现在这种半马半鱼的样子。即使如此，由于他仍然保留了马的姿态，因此陆地上的马能做到的事，它也一样可以做到。举例来说，据说过去支配希腊海域的海神波塞顿所搭乘的马车，就是有希波坎普负责拉动的。因为它有着马的身体，所以想必在海中也一定可以用飞快的速度来带领马车前进吧。另外，在希波坎普中偶尔也会出现拥有翅膀的变种。虽然会有人认为翅膀在水中派不上用场，不过像飞鱼一样，拥有如同翅膀的鳍的鱼类也是存在的。飞鱼会从海中冲出，利用它的翅膀在空中飞行。长出翅膀的希波坎普大概也和飞鱼一样，能够藉冲力让自己飞起来吧。

在进化中分歧出的海马

海马的英文也是Hippocampus。所谓的海马是一种身长9公分以下的小型鱼类，外型和马有些类似。或许在从马进化成希波坎普的过程中，有许多马成了这种有形状像马的鱼吧。

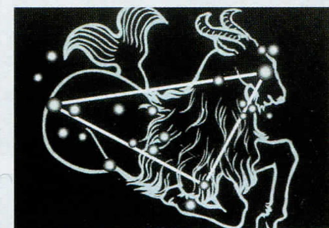
卡布里冈
Capricorn

脊椎怪兽、哺乳类、半山羊半鱼型
体长：3m 草食性

在海中生活的潘恩子孙

卡布里冈是原产于希腊的一种半山羊半鱼型怪兽。它从头部到前脚的部分是山羊的外形，而之后的部分则是鱼的样子。它本来和在陆地上生活的潘恩（Pan，一种上半身为人身，下半身是山羊的怪兽）是同类。但是，从某个时候开始，它为了让自己在海中能比较容易生活，因此把身体变成了现在这个样子。

不过，看到卡布里冈的样子之后，大家可能都会认为，与其说它是潘恩变化而成的，倒不如说它更有可能是潘恩和美人鱼的子孙吧。这样推测的话，由山羊和鱼的身体所构成的卡布里冈应该就没有那么不可思议了吧。虽然卡布里冈平时多半在海中生活，但是当天气晴朗时，它们也会找块从海面突出的岩石，像山羊一样跳上岩石的顶端眺望太阳。即使是在夜晚，有时它也会在岩礁上仰望属于它自己的魔羯座。



↑据说古希腊的神明将卡布里冈升上了天界，让它变成了如今天上的魔羯座。

此外，在海里的时候，它们则比较喜欢停留在海底，这是因为可以同时使用尾鳍和前脚来移动的关系。因为它的上半身是山羊，所以即使现在已经改在水中生活，它还是比较喜欢在大地上奔跑，而不是那么习惯在水中游泳的感觉。用双脚踢击海底的方式快速移动，也是它对陆地生活的一种怀念吧。 □文/翅膀



NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！
新作游戏发售表！ Game Release List

五一假期刚过，不知大家这几天都是怎么度过的？是出去游玩还是宅在家里玩游戏呢？估计掌机玩家有大部分时间都是花在了游戏上，PSP和NDS上各有一款大作，两台主机都有的朋友估计该忙不过来了。家用机方面，热爱格斗的朋友应该正跟人网战超级街霸4呢吧。这个月家用机上将会有不少大作推出，波斯王子、失落星球2、心灵杀手等等，都值得期待。 □责编/北斗

PS3 PlayStation 3

2010年4月			
22	尼尔 人工生命	ACT	SQUARE-ENIX
27	2010南非世界杯	SPT	EA
28	★超级街头霸王4	FTG	CAPCOM
4月预定	哥特王朝	ARPG	DreamCatcher Interactive
2010年5月			
4	钢铁侠2（美版）	ACT	SEGA
4	乐高哈利波特	AVG	Warner Bros. Interactive
11	3D点阵英雄（美版）	RPG	ATLUS
11	滑板3	SPG	EA
11	SBK世界超级摩托车锦标赛	RAC	Black Bean
18	★波斯王子：遗忘之砂	AVG	UBISOFT
18	荒野大镖客	ACT	Rockstar Games
18	怪物史莱克4	ACT	Activision
18	争分夺秒	RAC	Disney Interactive Studios
25	压制橄榄球	SPG	505 Games
25	疾驰残影	RAC	Activision
25	模组世界赛车	RAC	SCEA
20	★失落的星球2	AVG	CAPCOM
27	白色相簿 点缀冬日的回忆	AVG	Aqua Plus
2010年6月			
10	正当防卫2（日版）	AVG	SQUARE ENIX
17	诸神之战	ACT	NBGI
15	末路英雄 英雄天堂	ACT	MMV
15	快打旋风 双重冲击（美版）	ACT	CAPCOM

XB360 XBOX360

2010年4月			
22	尼尔 形态	ACT	SQUARE-ENIX
22	怒首领蜂 大往生EXTRA	STG	5bp
22	超级明星V8赛车	RAC	RUSSEL
27	2010南非世界杯	SPT	EA
28	★超级街头霸王4	FTG	CAPCOM
28	★旋光之轮舞DUO	SPT	GREV
28	WLO世界恋爱机构	AVG	5pb
28	★分裂细胞 断罪	ACT	Ubisoft
2010年5月			
4	钢铁侠2（美版）	ACT	SEGA
11	滑板3	SPG	EA
18	★波斯王子：遗忘之砂	AVG	UBISOFT
18	★心灵杀手	AVG	微软
18	荒野大镖客	ACT	Rockstar Games
18	怪物史莱克4	ACT	Activision
20	★失落的星球2	AVG	CAPCOM
25	疾驰残影	RAC	Activision
25	模组世界赛车	RAC	SCEA
2010年6月			
10	正当防卫2（日版）	AVG	SQUARE ENIX
17	诸神之战	ACT	NBGI

Wii W-i-i

20	医院/外伤救援队	ACT	ATLUS
20	Zany高尔夫	SPG	Destineer
2010年4月			
22	奇异鸟艾薇?	ACT	NBGI
27	2010南非世界杯	SPT	EA
28	巴斯鱼王Wii 世界锦标赛	SPT	ArcSystemWorks
29	Rooms 不可思议的移动房间	ETC	HUDSON
2010年5月			
4	钢铁侠2（美版）	ACT	SEGA
4	乐高哈利波特	AVG	Warner Bros. Interactive
4	托马斯：铁路小英雄	ACT	Majesco
10	赛帝时尚公司	SLG	Destineer
17	赛道狂飙Wii	RAC	DreamCatcher Interactive
18	★波斯王子：遗忘之砂	AVG	UBISOFT
18	怪物史莱克4	ACT	Activision
18	3D电影空间大冒险	ACT	Majesco
18	超执刀	ACT	ATLUS
23	★超级马里奥银河2（美版）	ACT	任天堂
25	俄罗斯方块聚会 豪华版	PUZ	任天堂
2010年6月			
10	卡拉OK 演歌歌谣曲篇	ETC	HUDSON
10	卡拉OK 二重唱篇	ETC	HUDSON

NDS Nintendo Dual Screen

2010年4月			
22	★奇异鸟艾薇?	ACT	NBGI
22	美丽生活	SLG	COLUMBIA MUSIC
27	战场指挥官：欧洲战争	SLG	Impressionware
27	一起玩：花园	SLG	Deep Silver
28	★勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker2	RPG	SQUARE-ENIX
29	Rooms 不可思议的移动房间	ETC	HUDSON
29	化妆品乐园：美丽的魔法	ETC	GAE
29	家庭教师 火热之战3 雪之守护者来袭！	TAB	TAKARA-TOMY
预定	宠物拼图	PUZ	Destinner
2010年5月			
3	立体绘图方块（美版）	PUZ	任天堂
3	乐高哈利波特 Year 1-4	ACT	Warner Bros. Inter
4	钢铁侠2（美版）	ACT	SEGA
4	病房2（美版）	AVG	Renegade
4	托马斯：铁路小英雄	ACT	Majesco
4	怪兽赛跑（美版）	RAC	光荣
11	台球全明星（美版）	SPG	Oxygen
11	波斯王子 忘却之砂	ACT	Ubisoft
11	寻找宝藏	AVG	Playlogic
11	用心想	PUZ	Crave Entertainment
12	暗夜杀机：结果	AVG	Playlogic
14	赛帝时尚公司	SLG	Destineer
18	怪物史莱克4	ACT	Activision
18	蓝龙 异界的巨兽（美）	RPG	Mistwalker
18	★波斯王子：遗忘之砂	AVG	UBISOFT
25	后院运动：沙地棒球	SPG	Atari
25	英雄的黎明	SLG	Majesco
25	俄罗斯方块聚会 豪华版	PUZ	任天堂
27	G.G系列精选+	TAB	Genterprise
27	创造球会DS 挑战世界2010	SLG	SEGA
27	★超级机器人大战OHG传说 魔装机神 元	SRPG	NBGI
27	码头藏宝：阳光谷	AVG	KONAMI
预定	一起玩：芭蕾舞	SLG	Deep Silver
预定	兔宝宝系列	EDU	Graffiti
2010年6月			
10	★洛克人ZERO合集	ACT	CAPCOM
24	★LOVEPLUS+	SLG	KONAMI

PSP Playstation Portable

2010年4月			
20	牧场物语：蜜糖村与村民们的愿望（美版）	SLG	MMV
22	★东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	RPG	ATLUS
22	★噩梦骑士	SRPG	ATLUS
22	向日葵 天空鹅卵石 携带版	AVG	角川书店
22	Canvas3 七色的奇迹	AVG	GN Software
22	★魔界战记 无限	RPG	日本一
22	★伊苏 菲尔干纳之誓	RPG	Falcom
25	模组世界赛车	RAC	SCE
27	2010南非世界杯	SPT	EA
27	肥肥公主大救援：蛋糕成堆	ACT	SCE
28	绝对迷宫 格林童话	AVG	Karin-e
28	乙女的恋爱革命Portable	SLG	Idea Factory
28	魔力充电娘CC	AVG	RUSSEL
29	★合金装备 和平行者（日）	ACT	KONAMI
预定	苍黑之楔 深红色的欠片3P	AVG	Idea Factory
预定	原宿侦探学院	AVG	Idea Factory
预定	换装大战便携版	SLG	Idea Factory
预定	小机器人冒险	ACT	Frima Studio
2010年5月			
4	钢铁侠2（美版）	ACT	SEGA
4	肥肥公主大救援：蛋糕成堆（美版）	ACT	SCE
11	波斯王子 忘却之砂	ACT	Ubisoft
11	火影忍者疾风传：究极觉醒3	ACT	NBGI
25	★合金装备 和平行者（美）	ACT	KONAMI
25	模组世界赛车	RAC	SCEA
26	神眷之力（美版）	RPG	ATLUS
27	水仙 如果有明天 携带版	AVG	角川书店
27	秘密游戏	ETC	YETI
27	小王子	SLG	GreenWood
预定	德黑兰黑暗武士	ACT	StormBasic Games
预定	Vektar节奏	MUS	Just Add Water Developments
预定	博樱鬼：游戏录	AVG	IDEA FACTORY

Wii [超级马里奥银河2]月底带来新快乐

《超级马里奥银河2》是2007年11月推出的《超级马里奥银河》续篇，这次继承了前作的3D空间玩法，并加入更多变身形态与坐骑耀西等新要素，让玩家可以操纵马里奥与耀西一同跨越浩瀚的银河，闯荡形形色色的行星关卡。骑乘耀西可以用长舌吞食Wii遥控器指标指定的敌人，再将吞下的东西吐出攻击敌人。还可以吃下果实进行各种有趣的变身。



↑可以骑乘耀西是本作最大的乐趣所在，游戏内容也将更加丰富。

Wii/X360 大幅强化联机的新作[失落的星球2]

《失落的星球2》仍然是第三人称射击，并且针对多人连线部分进行了强化，加入4人Co-op连线合作共同对抗巨大异形怪兽“艾克里德（Akrid）”的崭新玩法。玩家不只是要正面对抗艾克里德，甚至还要爬上其小山般的庞大身躯展开攻击。此外，360和PS3两个版本有各自对应的隐藏服装，值得期待。



↑本作使用的是CAPCOM独自研发并进一步强化的“MT-Framework 2.0”游戏引擎。

NDS 动作经典延期发售[洛克人ZERO合集]



CAPCOM早前宣布NDS动作游戏《洛克人ZERO合集》无限延期后，于不久前终于确定这款令众多洛克人ZERO系列的FANS们期待的合集游戏将于2010年6月10日在日本发售，而且美版是在更早两天的6月8日发售。本作是于GBA上登场的洛克人ZERO系列一共4款游戏的综合作品，除了综合了系列作以外，还会追加全新要素，例如开放简单模式、追加资料库等内容。

←作为一款合集性质的游戏，而且画面仍然维持在GBA水平，本作的售价不高：29.99美元。

PSP KOF合集[拳皇携带版94-98大蛇篇]

SNK Playmore公司宣布，预定于2010年6月24日在PSP主机上推出《拳皇携带版 '94～'98 大蛇篇》，售价5040日元。本作收录了KOF'94至'98一共五部作品，除了包含练习模式与技表等内容之外，还新增了“画廊模式”欣赏各种各样的设定插画。同时，游戏对应Ad-Hoc连线对战同乐，支持双人联机对战以及无线网络对战。自从当初SNK因为财政困难被帕青哥公司收购后，旗下的著名格斗游戏系列KOF的质量就迅速走向下坡路，虽然如今“新作”的推出速度仍旧不慢，却多是炒冷饭的形式了。

「我是传奇！I Am Legend」

经典的《太空入侵者》代表了一个时代，在中国玩家们所熟知的FC上的《小蜜蜂》中也少不了它的影子。尽管在这时作为竞争对手，Midway靠着《太空入侵者》为Atari制造了极大的麻烦。然而进入80年代后在"Arari VCS"上发售的家用机版《太空入侵者》则为Atari带来了无比的销量，不得不使人感叹游戏市场的风云变幻无常。 □文/翅膀

太空入侵者的成功

没有任何游戏能够与《太空入侵者》（Space Invaders）相提并论。他抓住了整个世代的想象力，而且独立支撑住日渐衰退的大型游戏机产业。

Taito是最早跨入大型游戏机产业的日本公司之一，而且他们很早就与Midway结成配销联盟：当时，Midway是Atari在美国市场的头号对手。《枪战》（Gun Fight）是第一套引进美国的日本游戏，而彻底改变市场的游戏则于1978年现身，并再次由Midway发行。



↑初代的《太空入侵者》，简单的颜色与画面内容却引起了业界的热潮。

《太空入侵者》当时只有黑白画面，并在荧幕的上下端使用彩色版来产生假颜色。这套产品是由Taito的程式设计师西角友宏所创造，关于这套产品的开端众说纷纭——大部分可能都是假的。无论事实如何，画面上不断进犯的外星人和《大白鲨》般的催眠音效，创造了全新的挑战及紧张气氛这是一套需要集中力、勇气、以及神速的反应力的游戏

《太空入侵者》是一款永远无法破台的游戏。在游戏的尾声，异型会摧毁你的基地和雷射炮塔，那是迟早的事。但是《太空入侵者》却导入了一个和胜利同样有趣的全新概念——积分，不过当时还没有输入玩家姓名缩写的功能，所以你无法证明画面上的积分是由你所创造的

《太空入侵者》也透过其他方式塑造了历史。它在日本造成100元硬币的短缺，而且它在德州的梅斯奎特还引爆了法律上的争议。不过《太空入侵者》现象并未完全退烧，而且它在80年代初期扮演了非常重要的角色。

美式足球难挽败局

当时与《太空入侵者》不相上下的游戏机台——至少在美式足球季中是如此——《Atari美式足球》（Atari Football），这可能是最早的运动模拟游戏（相对于纯动作式的运动游戏），而且确实是第一套提供了策略选择的大型美式足球游戏机。此游戏提供了包括了扫荡、轰炸、出线以及守备，四组互相对应的进攻与防守策略。


↑《Atari美式足球》的机台，外观便给人一种冲击感。靠轨迹球控制。

这款游戏是根据另一款由史提夫布里斯托在数年前构思的《圈叉足球》（Xs and Os）所制作的，后来他为了《坦克大决战》而放弃此计划。《Atari美式足球》保留了《圈叉足球》中利用○和×代表攻方与守方的构想，是这款游戏看起来像是动画版的美式足球教练战术手册。球场也会卷动，可以显示约30码的范围，而数值则垂直显示在球场两侧。

《Atari美式足球》可能也是最早使用轨迹球的游戏机，而且这游戏将球形控制器运用得淋漓尽致。要在《Atari美式足球》上打一场好比赛可不是一件轻松的事：玩家必须双手旋转控制器、扭动肢体、并且忍受手上长满水泡。因为你所旋转轨迹球的速度越快，场上的球员（○或×）在画面上移动的也就越快。

《Atari美式足球》在1978年的秋季大获成功，与热门的《太空入侵者》并驾齐驱——至少在美式足球季结束之前是如此。而之后它的销售量便大幅滑落。外星入侵者连正眼都没有瞧它一下。

Atari大反击

由于《太空入侵者》的成功，使得Atari在大型游戏机舞台上黯然失色然而，他们在1979年11月做出了反击，并且震撼了整个世界。

1979年初，Atari在试验过向量图形游戏机之后，推出了霍华·戴尔门的《登陆月球》（Lunar lander），这是以老式大型电脑主机上的火箭登陆游戏改编而成的图形化版本。虽然这是个经典游戏，但游乐场内的《登陆月球》机台很快地就被爱德罗格斯数款大作中的第一套，《陨石大战》（Asterodis）给取代。由于《陨石大战》的需求量太过庞大，设置有数百台的《陨石大战》被装在《登陆月球》的机台中出货，以满足订单要求。

爱德罗格提供了一些游戏大作在创意阶段的资料给我们。当然这都得追溯到《太空战争！》（Spacewar！）的时代。"大约是在1971还是1972年时，我在史丹佛大学人工智慧实验室玩过《太空战争！》，后来又在大学论坛咖啡厅玩了这款游戏。咖啡厅里的《太空战争！》是两台连在一起的投币式PDP机器，这可说是我第一次看到的投币式大型游戏机。当然，《乒乓》仍是第一部'商业化'的大型游戏机。在《陨石大战》中，我采用了《太空战争！》的控制方式以及船舰外形。"

《陨石大战》最初的构想来自于Atari的首席工程师莱尔·兰斯。"他的构想源于Atari的另一款游戏，那个游戏中有颗无法摧毁的巨大小行星，虽然小行星是无敌的，但是玩家们还是会试着攻击它。从这个构想中，我建议让体积较大的小行星分裂成更小块的小行星，让玩家除了射击画面上的东西之外，还必须运用一种策略。"罗格也建议加入一台飞碟，"如果画面上只有几颗小行星的话，玩家就可以停在原地不动。乱开火的巨大飞碟是要让玩家知道，在游戏变得比较简单时，就一定会出现一台飞碟。小飞碟则更具危险性，因为它会瞄准玩家射击，但程式还是会产生一些随机误差。随着分数的增加，小飞碟将会更为精准。前三架出现的飞碟一定是大飞碟，此后，每出现一架新飞碟，打飞碟的出现几率就会减少，飞碟的发射频率也会降低。"


↑《陨石大战》靠简单的画面与构思征服了那个时代的玩家们。

一般来说，当一位设计师发现其他同事都想玩他正在设计的游戏时，他就知道手上的产品炙手可热。《陨石大战》也不例外。"当其他的工程师问我什么时候下班时（这样他们就可以玩这套游戏），我就知道我设计出一套有着相当有趣的东西。后来我在这个游戏中加入了分数排行榜，每当我隔天进入公司时，我都会看看前一天晚上打了几场游戏。不过我必须承认，我并没有预料到《陨石大战》的销量居然会超过公司之前所制造的任何一款机台。"

当我们要求爱德说一则有关《陨石大战》的有趣故事时，他说道："很多人问我，我是否想过玩家可以用埋伏策略射击小飞碟而获得高分。答案是，我尝试过这个策略，但无法成功。我要特别说明一点，以前当小飞碟出现在画面上的瞬间，它就会立刻开火。飞碟的动向往往很难捉摸，如果你正好在飞碟出现点附近的话，在你搞清楚他的位置前，就已经被击中了。所以我在飞碟第一次开火前加入了一点延迟时间，这个改变使得埋伏策略得以成功。"

小蜜蜂（Galaxian）

玩《太空入侵者》是一种会让人昏昏欲睡的活动，而且如果你花了够久的时间射击那些愚蠢的外星人，你的技术肯定会变得相当好。后来，Namco推出了《小蜜蜂》（也是由Widway销售），除了有颜色以外，他看起来像极了《太空入侵者》。事实上，《小蜜蜂》是第一台真正的彩色大型游戏机。和早期的《太空入侵者》相较之下，《小蜜蜂》的异形更为聪明而且更具有攻击性，因此他们从哪些自诩为地球保护者的玩家口袋中钓到了许多铜板。忌讳的是，我们永远无法将它们彻底消灭，这时可以从红色、红色和蓝色的太空船不断反复出现而获得证明，这些太空船后来在《小精灵》（PacMan）、《大蜜蜂》（Galaga）和《宇宙射击》（Gorf）这些游戏中客串登场过。

就这样，七十年代的游戏界在一片硝烟中迎来下一个十年。而另一场以家用电脑为战场核心的游戏界革命，正在以宁静的步伐悄然降临。充满了扩张、破灭、重生与进化的新时代就此拉开了帷幕。

辐射系列最新作情报发布
游戏特辑SCOOP2连发!

Fallout NEW VEGAS

欢迎回子弹

作为美式RPG游戏的经典大作，时隔十年后终于得以在08年推出的《辐射3》首周销量就突破了470万套，这个成绩足以让发行商Bethesda Softworks感到欣慰。前不久，系列的最新作终于正式公布，名称为《辐射·新维加斯》，预定今年秋天发售，这次我们将为大家带来最新的情报。 □文/北斗

"辐射"系列最初是在1997年由当时小有名气的Interplay发行并大获成功，开发1代和2代的工作室是"黑岛"（Black Isle Studios）。然而2003年，身陷财政危机的Interplay最终将黑岛工作室所有的员工遣散，并将"辐射"品牌以575万美元的廉价卖给了"上古卷轴"系列的制作者Bethesda Softworks。08年，Bethesda自行开发的《辐射3》大受好评，辐射系列终于重现辉煌。

本作由"黑曜石工作室"（Obsidian Entertainment）负责开发，黑曜石的大部分员工都是前黑岛员工在领头人Feargus Urquhart的带领下创建的。其开发的《星球大战·旧共和国武士》以及《无冬之夜》续作，都显示了强大的开发实力。

『Fallout:New Vegas』STORY

辐射这次的故事
将在核战后的废墟之地新维加斯展开
身为主角的你正跋涉在沙漠之中
此行是负责运送某件"重要"的物品
然而就在这片不毛的荒芜之地
突然遭到了谜之集团的袭击
即便拼死战斗却最终寡不敌众
在反抗中被击晕
那件重要的东西也被抢走

袭击你的团伙到底是谁?
被抢走的"东西"又是什么?
支配新维加斯的三大派别逐渐浮出水面
侥幸逃得一命的你
被困在了美国西南部的沙漠中
为了水源和生存而不得不做出选择
就在旅程的尽头
将有想象不到的事情正等待着你

最终到底将是怎样的结局?
所有的选择都由玩家自己来掌控……

PS3 / X360	本刊译名：辐射·新维加斯		2010年秋
角色扮演	Bethesda Softworks	价格未定	美版
蓝光/DVD	1人	720p	审查预定

1 三派斗争激烈的城市 在新维加斯之中求生

本作的时间背景设定在《辐射3》的故事发生三年后，舞台从华盛顿特区转移至内华达州的拉斯维加斯及其近郊。在1代和2代的故事里，冒险舞台集中在美国西海岸，也就是加州南部的荒原和小镇之中，而到了3代中，Bethesda则直接将美国首都华盛顿特区给炸了个底朝天，被开了天窗的五角大楼让玩家们大呼过瘾。于是，似乎对西部风光情有独钟的黑曜石工作室这次决定将舞台设定在了以赌博而闻名全球的罪恶之城维加斯——当然，仍然是被核弹"洗礼"过后的。

在沙漠中给人发现、脑袋挨了一枪的主角被送到了美泉镇上，而我们倒霉的主角将就此踏上前往新维加斯的冒险之旅。



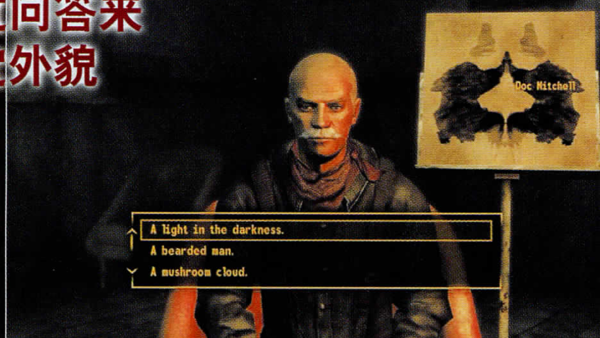
↑游戏最开始的舞台并不是新维加斯，而是从小镇美泉开始，途中将有各种变种生物和危险等待着玩家。

想要就自己去抢



游戏刚刚开始的时候，玩家所扮演的脑袋吃了一颗花生米的倒霉家伙将会得到米歇尔医生的诊治，此时可选择是否以死亡模式开始游戏。新的死亡模式将会非常困难，玩家需要不停的消耗食物和水来维生，甚至连子弹都会变成累赘，腿断了只能找医生，治疗针只有缓慢治愈效果等。虽然以死亡模式通关会得到特别奖励，不过非辐射骨灰玩家的话还是不要一开始就如此自虐的好。当然，此时也可以顺便进行测验确定自己的S.P.E.C.I.A.L.属性。

通过问答来决定外貌



↑最开始的诊断画面可以通过一系列问答来确定玩家的外貌特征，台词极富黑色式幽默。





玩家化身的噼啪小子！

右边这个可爱的小人就是辐射系列经典的"噼啪小子（PIP—Boy）"了，可以用来随时查看自己的各项装备、属性以及身体现状。1代和2代的型号是2000，3代是2000BE，本作是3000。

瓶盖和变种人的世界

2 S.P.E.C.I.A.L.系统 发动V.A.T.S.进行战斗

"S.P.E.C.I.A.L."系统是辐射系列的标志性系统，分别代表主角的身体强度（Strength）、感知力（Perception）、耐受力（Endurance）、魅力（Charisma）、智力（Intelligence）、敏捷（Agility）和幸运（Luck）。每项属性都有不同的影响，而且各项技能的学会都对属性值有要求。

在新作中将会加入不少新的武器和变种怪物，战斗时则仍然可以在第一人称和第三人称视点中进行选择。发动"V.A.T.S."时就能对敌人的各个身体部位进行精确攻击，选择时时间会停止，一般来讲头部是弱点。

与变种人的战斗你死我活！



←不同的武器将影响到命中率、伤害值以及攻击回数。



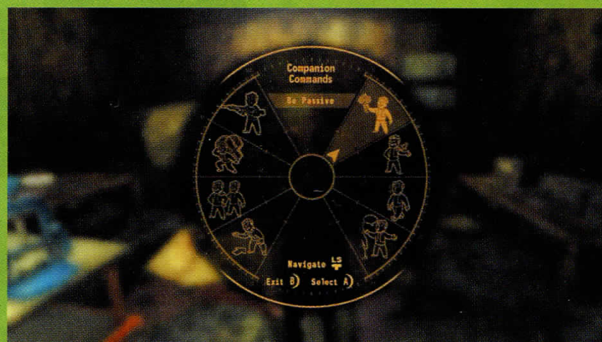
→发动V.A.T.S.后进入第一人称视点，此时可选择敌人具体部位攻击，有点半即时半回合的味道。

V.A.T.S.系统健在！

3 加入全新的伙伴指令系统 战斗中迅速变更各项安排

辐射系列一向都是主角单打独斗式的冒险，3代中那匹逆天的狗则要到了后期才能收到。黑曜石在本作中进行了一些新的尝试，比如全新的伙伴系统，开启菜单后是一个轮盘式的界面，一共有8个具体的指令，其中4个积极类的4个消极类的。不知本作能收服多少伙伴协力呢？从这个新加入的伙伴系统来看显然是不会太少了。





←从图表就能判断出这些指令的基本意思，例如攻击、搬运、回复等等。

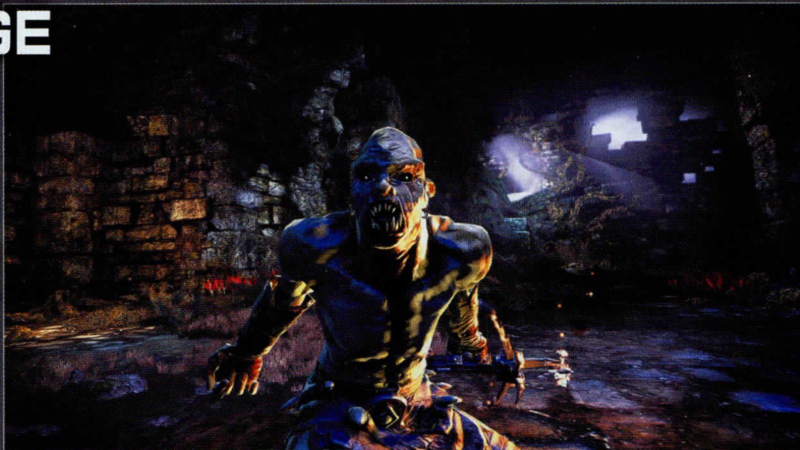
著名游戏开发团队的迷宫探险游戏，HUNTED 追求队友间的合作！

THE DEMON'S FORGE

ハンテッド：ザ・デモンズ・フォージ

本作的类型是以古典幻想为基础加上D&D的迷宫探索型RPG，同时融入了现代的设计。游戏特别重视团队的合作，与其说是RPG更像是TPS。游戏使用了虚幻3引擎，而且公开表示设计理念上借鉴了一些战争机器中的长处，但同时也强调本作将带有非常浓厚的D&D迷宫探索风格。

游戏中无论是单人玩还是两人联机都必须组建其一个双人冒险团队，目前已知的可选队员有擅长肉搏的剑士Caddoc和擅长弓箭狙击的女射手Elara，单人模式下另一位队员的行动将交由电脑AI操纵。Caddoc长于近身肉搏，是个典型的移动式战争堡垒，面对大群敌人围攻时可以让他顶在第一线；Elara则擅于远距离游击战和对Caddoc进行支援，包括各种辅助加持型的魔法等等。只有让两人展开良好有效的合作，才能在迷宫探险中生存下来。 □文/北斗





←Elara擅长的是中远距离的牵制式攻击，以及对同伴进行援护。

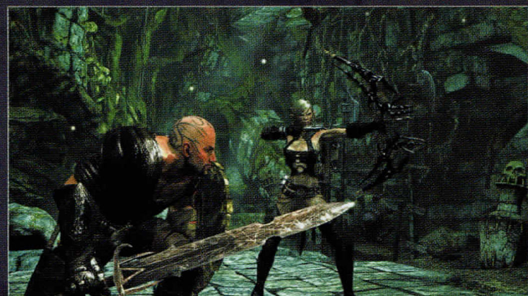
废墟与迷宫

游戏最初的时候，玩家会来到一个废墟般的街道中，这里所有的居民都不见了，只剩下荒凉的建筑。就在废墟中你将发现一座地下迷宫，在不断的战斗中逐步发掘黑暗世界的真相。



←单人模式下选择完操纵角色后，也可在记录点进行变更。

D&D风格加上战争机器！



剑士与弓箭手的最佳组合……





↑Caddoc长于近距离肉搏战，无论是利剑还是大斧都是趁手利器。

←远处的怪物从外形上来看极有可能是BOSS一级的彪悍角色。

强强联手打造联机冒险大作

以《辐射》系列闻名天下的著名美国游戏发行商Bethesda Softworks宣布，他们将会发售一款全新第三人称合作模式动作游戏《猎杀：恶魔熔炉（Hunted：The Demon's Forge）》。目前此游戏正由inXile Entertainment进行开发，预定登陆XBOX 360、PS3和PC平台。

提到inXile Entertainment的创始人Brian Fargo，可能一些新生代的玩家会感到陌生，实际上，这位老兄可是真正的元老级游戏制作人了。早在PC还是"苹果II"型古董机的上个世纪八十年代中期，Brian就领衔开发制作了著名的《博德之门》系列，吸引了全球数以百万计的玩家。2002年，他建立了inXile Entertainment，并先后参与制作了《新冰城传奇》、《辐射》等大作的开发。Brian这次也将负责本作的监督工作，Michael "Maxx" Kaufman则是游戏开发的主管。在此之前，Kaufman曾在《ingpin：Life of Crime》、《农夫也疯狂》和《重返德军总部》等游戏中担任艺术总监。由此可见，本作的制作团队还是非常有实力的。

PS3 / X360	本刊译名：猎杀：恶魔熔炉		2010年内	
	动作角色扮演	Bethesda Softworks	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1-2人	720p	审查预定

保存好自己才能消灭敌人

与同类游戏一样，猎杀中的魔法也分为杀伤类、辅助类和回复类。在本作中，随时关注同伴的剩余体力槽并及时加以回复是非常重要的。与其他作品中同伴死了你可以很快就近将他无限次复活的设定不同，在本作中，同伴一旦死亡想要再次复活的话将会比较麻烦。不过好在游戏中你不需要像战争机器那样必须靠近同伴才能进行回复，而是只要在一定范围内都行。

这就是魔法之力



←Bethesda总裁Vlatko Andonov表示inXile是一个极具天赋的团队，跟他们合作真是再好不过了。



《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

内容超长，150分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 最新游戏视频

使命召唤7 黑色行动(PS3/360)/阿尔法协议(PS3/360)/超级马里奥银河2(Wii)/动感赛车(PS3/360)/疯狂越野赛车(PS3/360)/光环 致远星(360)/滑板3(PS3/360)/狙击手 幽灵战士(360)/漫画英雄VS Capcom 3(PS3/360)/争分夺秒(PS3/360)

火线点评 点评时下流行游戏软件

超级街霸4，2D格斗王者回归
脱狱潜龙，华丽再现卧底风云
FIFA南非，世界杯的虚拟呈现



游戏MV 游戏主题MV欣赏

《合金装备 和平行者》主题曲MV

斗剧欣赏 国内外街机赛事

《超级街霸4》新角色网战精选



HACK帝国 另类经典怀旧集锦

SFC修改版游戏超完整收录（二）

经典CG欣赏 回顾以往的经典影像

《最终幻想X-2》精选CG欣赏

特别收录 光盘内附赠内容

《光环传奇》官方动画大结局

20Min 《使命召唤7》秋季上市 《超马银河2》再续征程



《超级马里奥银河2》承袭前作的3D空间玩法，并加入更多变身形态与坐骑耀西等新要素，让玩家操纵马里奥与耀西一同跨越浩瀚的银河，闯荡形形色色的行星关卡。游戏以另一个星球所发生的故事为背景，但剧情依然延续传统设定，那就是碧奇公主被库巴夺走，而马里奥则再次展开跨越银河的冒险。《使命召唤7》最近也公开了最新预告片，在预告片中，我们可以看到开发小组为玩家带来更浩大的战场。此次游戏似乎是以美国和苏联冷战为主，影片最后也一并公布了《使命召唤7》上市时间为2010 年11月9日。

10Min 超级街霸4，王者回归 脱狱潜龙，卧底风云



这一次的《超级街霸4》各方面都做了大幅度的强化，角色部分由原先的25人增加至35人，每位皆有其独特的风格及战法，如何掌握每一位角色的特性、与对手对战时要用哪些方式去对应，各种技巧的钻研，都大幅增加了游戏的耐玩度。在网络上和世界各地的玩家对战，这也是《超级街霸4》让众人废寝忘食的原因。玩家不再孤单与计算机奋战，也可借此了解自己的实力。另外，本作还新增回放功能，方便玩家迈向真正的强者之路。本次点评的游戏还有《脱狱潜龙 复仇》和《2010南非世界杯》，敬请留意。

5Min 和平行者MV 主题曲大放送

本次《合金装备 和平行者》的主题曲是由水树奈奈演唱的《恋爱的抑制力》。这首歌固然还不错，但总觉得曲风和这个游戏有些不搭调，或许朋友们会有自己的看法，我也就不多评价了。本作说来非同小可，小岛可是把它当作正统续作来对待的，其各方面素质都很优秀，仅画面效果一项就达到了近PS2的效果。至于音乐，您听过之后就知道了。



15Min 《SSF4》网战 新角色大对决

《超级街霸4》发售以来，小沛几乎每天都要在网上找高手对战。因为以往和别人对战的经历不多，这次终于见识到了各国高手们的实力。小沛玩的是PS3版，ID是luckyman522，估计部分玩家应该和我交过手，还望大家多多指教。对了，差点跑题。本次节目中，我们特别搜集了一些这次新加入角色的对战视频，希望对大家的战斗有所帮助。



0Min SFC全部160个HACK游戏 第二批测试通过rom继续送

上期我们说了，HACK帝国这个栏目和以往不一样了。我们将这个栏目移出了DVD视频范畴，而改为电脑专用内容，这里再次提醒大家。大家可以在电脑中将光盘里附赠的“SFCHACK”文件解压后直接拷贝到PSP的“GAME”文件夹里。如果上次已经拷贝过的玩家，则可以将本次赠送的rom直接添加到上次的“sfc hackroms”文件夹中，这样就可以进行游戏的补充了。如果您对此还有什么不明白，或者运行中出现了问题，那就打电话给《电击收藏》吧，电话就在小沛的办公桌上哦。



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。

